



Код сложности миссии:

ДЕЛО_# 33*475-23xz.0004

Только для инструктора

30

ЦИРК БЕЗУМНОГО ШЛЯПНИКА



Перед тобой – не обычная книга, а захватывающее приключение, в котором игроки становятся на место главных героев, **и делают все по-своему!** Ведущий игры читает миссию, знакомится со всеми персонажами, тайнами и поворотами сюжета, а потом дает игрокам возможность испытать это приключение.

АГЕНТАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН. Если не хочешь лишиться себя удовольствия от игры, не читайте эту миссию – она только для Инструктора.

Автор миссии: Антон Карелин



СОДЕРЖАНИЕ

Задание	02
Предыстория	02
1 – В штабе	04
2 – Кубинка	05
3 – Больница	09
4 – Цирк	14
5 – Представление	22
6 – Красный замок	24
7 – Эпилог: возвращение дара	47
8 – Вероятные варианты окончания	48
Приложение – Карта красного замка	50
Приложение – Вход в цирк	51
Приложение – Головоломка Синей Бороды	51
Приложение – Персонажи и существа миссии «Цирк безумного Шляпника»	52
Приложение – Лист миссии	58
Приложение – Карточки персонажей миссии «Цирк безумного Шляпника»	59



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

О.С.А. – Организация Секретных Агентов, стоящая на страже спокойствия и мира на Земле.

Качество – одно из пяти качеств любого персонажа. Сила, ловкость, разум, общение или дар.

Умение – конкретные умения персонажа, см. раздел **Умения** в конце «Инструкции агента».

Тач – очки опыта, которые агенты зарабатывают, выполняя миссии. Их можно тратить на улучшение персонажа: повышение качеств и умений.

Секундомер – режим игры, когда дорога каждая секунда. Например, погоня или бой. В режиме секундомера действие происходит по ходам, каждый ход равен 3 секундам.

Гекс – клетка на боевой карте. Размер гекса = 3 метра.

Успех – когда на кубике с шестью гранями выпало 4, 5 или 6. Выпадение 1, 2, 3 – неудача.

УС (УС) – уровень сложности любого действия в игре. Если у ловушки УС 3, надо выкинуть 3 и больше успехов, чтобы успешно преодолеть ее. Выкинул меньше – значит, попал в ловушку.

ПР (ПР) – когда в игре происходит противостояние персонажей, игроки проверяют не УС (уровень сложности), а кидают кубики. Кто выкинул больше успехов, тот выиграл ПР (противостояние).

КК (КК) – количество кубиков (например КК 5 значит, что герой кидает 5 кубиков).

ЧУ – число успехов, выпавших после броска.

↑ – преимущество одного персонажа над другим: насколько больше успехов он выкинул в броске на конкретное действие. Иван выкинул 5 успехов, богомол 3, преимущество Ивана: ↑2.





Миссия «ЦИРК БЕЗУМНОГО ШЛЯПНИКА»



ЗАДАНИЕ

Сложность задания: 30.

Известно: появилась странная болезнь, которая поражает только детей. Симптомы: слабость, апатия, безразличие ко всему, резкая потеря иммунитета и частичная потеря памяти. Происхождение болезни неизвестно. Болезнь не распространяется как эпидемия, а возникает локальными очагами в разных городах. Возможно, болезнь носит неземной характер.

Важно: О.С.А. следит за особо одаренными детьми и подростками, у которых даже в спящем состоянии хорошо развит Дар. Это потенциальные агенты, они находятся под наблюдением. Недавно некоторые из них (находясь в разных городах) начали болеть. Так О.С.А. узнала об этой неизвестной болезни.

Место поиска: за вами закреплен город Кубинка. Там под наблюдением О.С.А. находится Андрей Звонарев, мирлинг 10 лет с развитым Даром. Вспышка болезни в Кубинке зарегистрирована только что, заболело несколько детей.

Связной: бывший житель *Поднебесной*, получивший убежище на Земле, целитель Дарфур-Цянь. Наблюдал за Андреем Звонаревым, зарегистрировал болезнь, в настоящий момент пытается лечить пострадавших детей. Адрес: Зеленая улица, д. 5, телефон прилагается.

Задачи:

1. Прибыть в больницу № 17 и опросить пострадавших и свидетелей.
2. Выяснить суть и причины возникновения странной болезни, способы ее лечения.
3. Попытаться ликвидировать угрозы и не допустить их повторения.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Что происходит

Дети болеют потому, что у них похитили Дар. Те, кто потерял его, чувствуют непроходящую боль и опустошение, бессмысленность всего, теряют волю к жизни и впадают в неодолимую депрессию...

Похититель – Безумный Шляпник, глава цирка «Серебряная Луна». С помощью своей волшебной шляпы он крадет Дар у детей, пришедших на представление, и хранит его в колоде карт... Шляпник собирает силу не для себя, а для могущественной ведьмы Аврук, которой тайно служит.

Цирк путешествует по небольшим городкам, дает всего по три представления и отправляется в новый город, пока жители не поняли, что странные случаи с детьми связаны с цирком. Тем, кто понял это, бесполезно искать следы циркачей – ведь «Серебряная Луна» приходит из другого мира и после коротких гастролей возвращается обратно... чтобы несколько дней спустя возникнуть на подъезде к следующему городу.

Откуда приходит цирк

Спектаклярис – это мир, на данный момент почти неизвестный О.С.А. Это третий из миров-перекрестков (первый Земля, второй Базарат, где живут хогги). Спектаклярис – это мир театра, игры, постоянного карнавала. Мир, полный хитростей, тайн, уловок и интриг. Особенностью этого мира является то, что он разделен на две стороны – светлую и темную. На светлой стороне всегда день, на темной всегда ночь. Таинственный цирк приходит на Землю из Спектакляриса, причем, из его темной половины...

Ведьма Аврук

Больше тысячи лет назад Аврук стала самой могущественной ведьмой Зачарованного мира. Ей прислуживали даже короли, потому что знали – ее гнев может уничтожить их королевства. Когда она захотела завоевать королевства людей и править ими, война грозила истребить десятки тысяч... Тогда владыка эльфов Оберон покинул Вечный Лес, чтобы остановить ведьму. Поединок Оберона и Аврук длился сутки, от рассвета до нового рассвета, все живое бежало прочь от места битвы, а те, кто выжил, ослепли и оглохли. Оберон победил. Но дух ведьмы темным облаком сбежал в подземные глубины. Прошли столетия, ведьма нашла лазейку и вселилась в магическое зеркало. Дух Аврук пытался вселиться в женщин, которые смотрелись в зеркало, но ее раз за разом постигали неудачи. Зеркало назвали проклятым и, не сумев уничтожить, продали хоггам, которые перепродали его в Спектаклярис. Зеркало меняло владельцев, пока, многие годы спустя, не попало в руки Безумного Шляпника... Но сначала о самом цирке.



История цирка

110 лет назад	Маэстро Зодиак, известный волшебник, основал цирк «Серебряная Луна», который стал очень популярным в Спектаклярисе. Лучшие мастера, лучшие представления, небывалые зрелища, изобретательность Маэстро Зодиака – все это сделало цирк знаменитым. «Серебряная Луна» была у всех на слуху, цирк путешествовал по мирам, давая представления то в <i>Базарате</i> , то в <i>Зачарованном мире</i> и даже в <i>Поднебесной</i> .
50 лет назад	Зодиак взял себе в ученики своего горячего поклонника – юного Шляпника, и стал посвящать его в мастерство волшебника и циркача. Старый волшебник благосклонно отнесся к лъстцу, и не понял, что юный фокусник полон притворства, а в душе завистлив и способен на злодейство.
25 лет назад	Шляпник повзрослел, но остался пустышкой и позером. Жажда управлять цирком и прославиться, он решил хитростью свергнуть своего учителя и стать владельцем «Серебряной луны». Пользуясь доверчивостью старого волшебника, он наслал на Зодиака незаметное, медленно действующее проклятие, которое постепенно лишило его волшебных сил.
22 года назад	Зодиак тяжело заболел (проклятье подействовало) и уже не мог руководить цирком. Из-за его болезни «Серебряная Луна» постепенно стала менее популярной, некоторые мастера ушли в другие цирки. Не подозревая предательства, он передал управление Шляпнику, своему близкому ученику...
20 лет назад	Зодиак стал совсем рассеянным и забывчивым, практически отошел от дел. Старик послушен своему бывшему ученику, и только в редкие минуты просветления понимает, что находится у Шляпника в рабстве. Тяжелый характер Шляпника, его склонность к грязным делишкам и отсутствие таланта привели к тому, что лучшие мастера покинули цирк. Он стал гораздо менее популярен, о нем даже стали забывать. Шляпник очень хотел вернуть цирку его былую славу. Но ему пришлось перейти на темную сторону Спектакляриса и давать представления там... Огромный удар по репутации некогда великолепной «Серебряной Луны».
12 лет назад	Цирк окончательно и бесповоротно забыли на светлой стороне. На темной он пользуется дурной славой. Все потому, что Шляпник оставался бесталанным руководителем, и не чурался различных нечистых дел. Он извел немало циркачей, обманул еще больше... Карлики из его труппы даже обворовывали зрителей! Команда подобралась соответствующая директору – зловещий иллюзионист Аль-Факир, сумасшедший барон Синяя Борода... Денег уже не хватало на роскошные декорации и необходимые ингредиенты, на содержание чудесных животных и птиц. Шляпник понял, что скоро наступит момент, когда цирк совсем обеднеет.
1 год назад	Безумный Шляпник уже десять лет мучим жаждой вернуть цирку возможность выступать на светлой стороне, купаться в роскоши и блеске. И тут судьба свела его со старым проклятым зеркалом... в котором страдала душа ведьмы Аврук. Ведьма много лет копила силы и искала себе союзника, который поможет ей вырваться из зеркала и обрести свою былую силу. И вот, она встретила такого человека. Ведьма очаровала Шляпника: она поклялась ему помочь достигнуть славы, если он поможет ей воплотиться и обрести былое могущество. Для этого ведьме необходима сила, и именно такой силой является дар детей. Ведьма рассказала Шляпнику, как создать <i>Деспарчер</i> – зловещую машину, которая может отнимать дар у детей. Она создала в его волшебной шляпе четвертое измерение, где появился <i>Красный Замок</i>. И помогла ему зачаровать колоду карт, превратив их в хранилище для похищенного дара (см. ниже).
6 месяцев назад	Цирк, потрепанный и зловещий, появился в Зачарованном мире. Дав тринадцать представлений в разных городах, он бесследно испарился – и очень скоро дети стали болеть. Целители не могли справиться с болезнью и обратились к друидам. Те быстро поняли, что за похищением дара стоит зловещий цирк – но тем временем, цирк уже давал представления в других мирах...
2 мес. назад	Цирк появился на Земле и начал гастрольное турне по городкам Подмоскovie.
Пикарты	Колода карт, в которой все 52 карты – пиковые. В эти карты Шляпник прячет похищенный дар детей: чем старше карта, тем больше дара она вмещает. При попытке взять ее кому-то кроме Шляпника, колода оцетинивается маленькими острыми пиками, отравленными ядом (<i>сила + выносливость</i> УС 5 или паралич на 10 минут). Сейчас пикарты под завязку набиты похищенным даром. Шляпнику осталось дать лишь несколько представлений, и ведьма сможет вернуться из прошлого, полная сил и жажды мести.



Шляпа

Черная шляпа прячет в себе не просто кроликов и разноцветные платки для фокусов ... Ведьма открыла в ней четвертое измерение, и создала там Красный Замок. Время в шляпе идет быстрее или медленнее, чем снаружи, по желанию хозяина. Если прыгнуть в Шляпу, то провалишься в четвертое измерение и окажешься в Замке. Циркачи живут там после представлений, а для Шляпника это еще один способ контролировать свою труппу: без него выбраться из Шляпы никто не может, все артисты при нем.

Красный замок

Красный замок – волшебный дом циркачей. Каждый, кто входит в труппу цирка, получает отдельное жилище, причем, оно становится таким, какое хочется владельцу (и отражает его внутреннюю сущность). Чем больше человек там живет, тем лучше становится его мастерство – но при этом, все большее значение оно обретает для человека, а все остальное отступает на второй план. Постепенно мастер становится самолюбивым и надменным. К счастью, это действует только если для человека важнее всего честолюбие – например, магия Красного замка не повлияла на Кэти с Лошадью и Зодиака, они остались такими, как были: простыми, но добрыми людьми. Зато вся остальная труппа стала гораздо искуснее, и представления цирка обрели былой блеск.

Ведьма обитает в проклятом зеркале, которое находится в Красной комнате (в сердце замка). Однако она может посещать и все остальные зеркала замка. А зеркало есть в *каждой* комнате.

04



1 – В ШТАБЕ

Перед отъездом в Кубинку у агентов есть полчаса.



Очевидные возможности

ты можешь сказать игрокам о них

Пойти на склад к Однорукому и получить гаджетов на 30 лайнов.

Старый мутант говорит слегка насмешливо: «Значит, таинственная болезнь?.. И как вы собираетесь ее лечить? Будто среди вас есть нормальный доктор!»

Выдает агентам гаджеты, которые они выбрали и торопит их:

«Так, выметайтесь побыстрее! Надо освободить место для следующей группы – ребятам к утру нужно укротить пять *атомных буцефалов*».



Скрытые возможности

игроки должны сами догадаться и заявить тебе такие действия

Обратиться к Лапочке и получить дополнительную информацию о происходящем.

Включив монитор, вы видите аватар Лапочки. Она приветливо улыбается, и говорит: «Привет агентам. Что вас интересует?»

Болезнь. На запрос, были ли зарегистрированы случаи такой болезни в других мирах, Лапочка выдает информацию о том, что в Зачарованном мире были очаги схожей болезни, и что сейчас послы общаются с эльфами, и скоро получат информацию, что там случилось – а пока ничего не известно.

Газеты. На запрос, что пишут о болезни в газетах, не выдается ничего интересного, т.к. скандала в СМИ еще не было. Хотя есть небольшая заметка о странном недомогании у детей, которое журналист считает «*Психологическим стрессом от информационной перенасыщенности современного общества*». Там же: тибетский целитель Дарфур-Цань утверждает, что болезнь это сглаз, и лечит их тибетским иглоукалыванием; в заметке говорится, что определенный успех есть.

Кубинка. На запрос о городе, Лапочка выдает ссылку на информационный портал <http://www.kybinka.info>.

Внеземные. На запрос, кто такой Дарфур-Цань, Лапочка выдает краткое досье: это не человек, а иммигрант из мира Подбенесная, который уже давно живет в Подмоскovie, до недавнего времени вел тихую и незаметную жизнь отшельника. По просьбе Наблюдателей, он присматривает за потенциальными агентами в Кубинке – выдавая себя за специалиста по тибетской медицине.

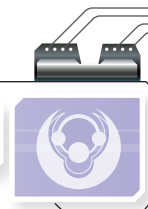


Так как агентам необходимо пройти в больницу №17, где лежат пострадавшие дети, и расспрашивать детей и врачей, им дадут свеженапечатанные удостоверения волонтеров Красного Креста. Прикрытие простое: детей-волонтеров послали потому, что им будет легче найти общий язык с больными детьми. Но пред-

ставить их родителям и врачам должен Дарфур-Цань, т.к. он уже имеет доступ к пострадавшим и пытается их лечить.

Ровно в 7.00 утра агенты выезжают в Кубинку на газели О.С.А., к 10.00 они прибывают.

2 – КУБИНКА



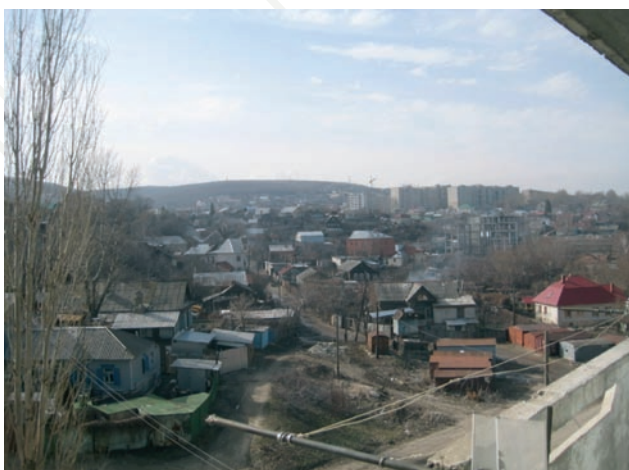
ГОРОД

Небольшой городок, в советское время построенный вокруг крупного деревообрабатывающего завода, рядом с которым обосновалась фабрика мебели и других деревянных изделий. Сейчас продуктивность обоих заводов низкая, поэтому городок слегка опустел.

Вид на городок (фото справа).

Достопримечательностей тут немного, хотя регулярно попадаются резные деревянные крыши, окна, крылечки и т.д. На улицах нередко стоят старые потрепанные диваны вместо лавочек, и там сидят старушки.

Если понадобится более подробная информация о городе, можешь обратиться к сайт городка «Кубинка»: <http://www.kubinka-info.ru/town/?id=0>, там есть фотографии, спутниковая карта местности и перечень основных учреждений. Хотя в целом, знание города не нужно для успешного проведения миссии.



ДАРФУР-ЦАНЬ

Если агенты хотят встретиться с Дарфур-Цанем, они могут приехать к нему домой или позвонить на сотовый (он пригласит их домой поговорить). В 10.00 он еще дома, на Зеленой улице, д. 5, а в 11.40 уходит в больницу.

Дверь вам открыл худенький невысокий человек лет сорока пяти, с большим горбатым носом, густыми усами и совершенно лысый – если не считать, что волосы на затылке были выбриты в форме иероглифа.

– Агентос? – сказал он через пару секунд со странным акцентом. – Проходос!

Войдя, вы смогли его рассмотреть. Глаза у лекаря внимательные, живые, и сразу производят впечатление человека чуткого, доброго. На нем старый, но аккуратно выглаженный красный халат с выцветшими лотосами и драконами. В нагрудный карман воткнуты две длинных тонких иглы серебристого цвета. Они покрыты изысканной резьбой, и даже при тусклом свете лампочки в прихожей бросились вам в глаза – иглы словно мерцают.

– Дарфур-Цань! Имиграша с Поднебесной. Зарегистрос у Наблюдосов... код TAR-2, – говорит он. – Показать регистрос?

Агенты могут посмотреть на голографическую карточку с именем, фотографией целителя и статусом его

на Земле. Статус горит зеленым, т.е. все в порядке. Подделать карточку регистрации очень сложно, проще подделать ее владельца, поэтому агенты могут приглядеться к Дарфур-Цаню, но нет, он настоящий, не под биогримом. Если они попробуют почувствовать с помощью дара, почувствуют слабую иномирность, но уже несколько смешанную с земным (целитель больше года живет на Земле и хорошо адаптировался).

Земной язык он еще не вполне освоил, поэтому агентам придется слушать его акцент – а говорит он быстро и сосредоточенно. Если у кого-то есть лингва, инструктор может зачитывать сразу на русском языке. Если нет, постарайся говорить за лекаря быстро и уверенно, чтобы смысл был малопонятен, и агентам пришлось просить повторить.

– Проша прощус за мой акцентос! Докладос обстановкос, – спокойно заявляет Дарфур-Цань, присаживаясь на полинялый диванчик. – Неясный болезнос налалпал четверых детов. Вчерос. Состояние плохое, угрожос за серьезну травмос... Опустошос, безнадежа, потеря сил, иммунос на нулѐ. Не зрят цветов, все черно-белое! Я обсмотрел детов, физических причух не нашлос. Энерготравма. Причины еще не наверняк, отправил даннос в изучос. Ждемс.

Если агенты спросят, какие последствия будут дальше, целитель грустно ответит:

– Если дары не вернуть в тече трехдней, у детов пропадет воля к жизни... Иммунос в нуля. Перва болезня – и все. Досвидос.

Если агенты спросят, лечил ли он детей и/или, какой эффект оказало на детей лечение:

– Эх... Никакос. Недолгий облегчон, тонус повышон. А после снова все плохос. Тело борется, тело помогает... но разум с душем слабы. А главное они, без них тело не справится.

Если агенты уже установили, что проблема в потере дара, и говорят об этом целителю:

– Вот в чем бедос! Тогда есть один способан. Времянной. – Дарфур-Цань аккуратно вынул серебряную иглу, приколотую к нагрудному карману. В его тонких сухих пальцах она замерцала еще сильнее. – Если ваш дар не слаб, то взять его часть. Отдать опустошосу, поделиться. Получится – дету будет лучшее, пока иглос у него в груди торчит... а вам хуже. Но осторайтесь! Иглы хрупкаш – раз сломос, уже не судьбос.

Итак, если у кого-то из агентов есть дар 2 или выше, то можно с помощью мерцающей серебряной иглы взять 1 пункт дара и передать его на время больному, тому станет лучше. Но операция может закончиться

неудачно: дар + медицина **УС 4**. При неудаче игла ломается. Дарфур дает агентам всего 2 иглы, показав им, как именно нужно делать операцию.

Еще Дарфур сообщает, что детей пострадало четверо, но его пускали только к троим, родители четвертого не согласились на нетрадиционное лечение.

Если агентам уже известно о том, что у пострадавших утрачен Дар, и они спрашивают «А мы можем заразиться?» или подобный, либо просто выкинуть общение + анализ **УС 4**, лекарь скажет, что, по его мнению, на тех, у кого разбуженный Дар, эта болезнь будет действовать значительно слабее. Разбуженный дар гораздо труднее утратить.

Если агенты сначала идут в больницу, то по итогам разговора они получают информацию о том, что есть такой врач, которому родители доверяют лечить странную болезнь, и что скоро он придет в больницу (к 12.00). Встретив агентов там, Дарфур рассказывает то же самое, если узнает, что проблема в даре, предлагает им временно поделиться даром с больными детьми, и проводит операцию сам (**9 КК**).



СТРОЙКА

На пути в больницу (или уже после выхода из нее) агенты будут проходить мимо стройки, начатой 5 лет назад, да так и не завершенной. Каждый агент кидает дар + чувствительность.

- ЧУ 1** ничего не чувствует.
- ЧУ 2-3** слабый след внеземного поблизости, можно обследовать район и обнаружить, что след ведет на стройку.
- ЧУ 4** кто-то из другого мира недавно двигался по улице в сторону стройки.
- ЧУ 5** он бежал и чего-то сильно боялся.

Агенты могут подойти к стройке и найти в старом заборе несколько прорех, и протоптанных тропинок. Стройка давно заброшена, сюда ходит пить пиво молодежь, играть дети и нередко ночуют беспризорники. Сейчас там почти никого нет – только карлик Бофур и девочка Катя.

Катя – девочка 6 лет с куклой, у которой оторвана голова. Катя забилась под лоджию, у самой земли (агентам старше 14 туда не пролезть) и плачет. Ее плач агенты слышат автоматически, если обойдут всю стройку. Если они не будут обследовать, то все разведчики и спецы в группе кидают разум + анализ, **УС 3**, успех значит, что они слышат всхлипывания.

Когда агенты подойдут и нагнутся, чтобы посмотреть, Катя испугается еще больше и сделает вид, что она не живая девочка, а заводная говорящая кукла. Тихим голосом она скажет: «Я заводная кукла... ля-ля-ля... очень дорогая кукла... ля-ля-ля...» и подвигает руками, как куклы в мультиках. А затем подумает и добавит: «Но я старая и сломалась... ла-ля... ля... шшшшш...» и уронит голову на колени, будто сломалась. Так она пытается сделать вид, что

она сломанная, надеясь, что такая кукла никому не нужна и незнакомцы уйдут. Агенты увидят рядом с ней недопитую бутылку «Фанты» и явно новую куклу с оторванной головой.

Если агенты попытаются ее успокоить, нужно выкинуть общение + обаяние **УС 3**, т.к. девочка чем-то напугана. Если агенты скажут «А что с твоей куклой? Она заболела?» девочку будет легче разговорить (**УС 2**). Осмелев, Катя вылезет наружу и расскажет:

Я шла гулять с Мелиссой, мне ее вчера только подарили... На стройке гулять нельзя, но такой удивительный карлик пробежал, что я за ним побежала. Я думала, мы будем играть. Он от меня спрятался, а я его нашла. А он когда увидел, что я за ним иду... – девочка начала всхлипывать, – он тогда... отнял Мелиссу... и оторвал ей голову! И говорит... ты за мной не ходи. А то и тебе так же голову оторву! – в Катиных глазах блестят слезы, она затравленно оглядывается, словно карлик может выскочить в любой момент.

Катя показывает, что карлик умчался в недостроенный дом.

– А может вы со мной поиграете? – предлагает осмелевшая Катя. – Вон у вас какие прикольные штуки, а почему они... светятся?

Катя указывает на гаджеты, а «светятся» они потому, что она чувствует их внеземное происхождение. Это прямое указание на то, что у нее есть дар, но неопытные игроки легко могут не задуматься над этим и упустить. Задача инструктора – сказать об этом так, чтобы не было подсказки, но содержался намек.

Дополнительно: если впоследствии агенты узнают о способности отвода глаз у карлика (см. ниже), они могут задуматься, как же шестилетняя Катя смогла выследить его. Сопоставив это с тем, что она чувствует гаджеты, агенты могут понять, что у девочки почти раз-



буженный дар. Если они попробуют просканировать Катю пчелофоном, тот покажет, что у нее высокий дар, хоть и спящий (4). Если они сообщат Лапочке, та скажет, что возможно у девочки сильный дар, и нужно взять ее на заметку. Впоследствии окажется, что Катя очень способный агент, даже больше, чем Андрей Звонарев, который уже на учете О.С.А. И за ее обнаружение команда получит +8 линков.

Если агенты отведут девочку домой, тогда, вернувшись, они уже не найдут здесь карлика – он покинет стройку и, тайком забравшись в грузовую машину, уедет из города. Если агенты скажут Кате идти вместе с ними, быстро проводят до выхода со стройки или разделятся, то они смогут найти карлика. Если оставят девочку здесь одну – группа получит штраф 5 линков.

Дом. Когда агенты входят в дом, они видят, что недалеко от входа начинается лестница, ведущая в подвал. И на этой лестнице валяется оторванная голова куклы. Это свидетельство того, что карлик спустился вниз. Спустившись, агенты попадут в пустую захламленную комнату, усыпанную известкой и немного пылью фиолетового оттенка. Если агенты спросят, есть ли в здании что-то, покрашенное фиолетовым – нет, здание вообще еще не окрашено.

Проверка на дар и чувствительность ничего не дает. Карлик словно испарился. На самом деле, он разбросал тут фиолетовый *нуль-порошок* и сам им измазался, чтобы скрыть свое поле и следы. Поэтому с помощью дара его почуять нельзя, а гаджет Нюхач может. За кучей строительного мусора незаметная деревянная дверь. Открыв дверь, агенты увидят небольшую каморку, забитую лопатами, метлами, ломками и прочим инвентарем. За ними и притаился беглый

карлик Бофур (из мира Спектакулярис).

Карлик Бофур – сбежал из цирка, из-за жестокого обращения Шляпника, издевательств и отсутствия перспектив. Очень боится, что его отыщут и серьезно накажут за бегство. Он знает о существовании Организации – Шляпник всех пугал тем, что им надо держаться на Земле очень осторожно, чтобы их не поймали агенты О.С.А. К тому же, Шляпник рассказал об агентах массу страшных историй – чтобы труппа боялась их и не пыталась с ними контактировать. Увидев, что его обнаружили, обезумевший от страха карлик схватит короткий лом и кинется на агентов:

Карлик вскочил и с криком «Ааааа! Не дамся!!» выхватил из груды лом и бросился на вас. Он замахнулся, но лом явно перевесил: глаза карлика вылезли из орбит, и он свалился на спину.

– Великая ведьма! Разрази вас всех тысяча громов!.. Не подходите ко мне! – орет он, дрыгая ногами. – Я не позволю сделать из себя чучело!..

Агенты могут либо атаковать карлика, чтобы пленить и связать его – либо попытаться поговорить, что логичнее, т.к. особой угрозы он, очевидно, не представляет. **УС 2** на запугивание (он пуглив), **УС 4** на уговоры (он глуповат и склонен), **УС 1** на подкуп (он очень жаден), если предложить что-то ценное или интересное. При неудаче, карлик согласится говорить (ему некуда деваться), но не расскажет игрокам ничего внятного про цирк (колонка «Ответ при недоверии»). При успехе он будет более откровенен.

Если игроки используют Головоломку и получают ответ из колонки «Ответ при недоверии», они понимают, что карлик недоговаривает или врет. Если, используя Головоломку, агент выкинул ↑3, он расколол Бофура, и тот рассказывает все, что знает.

Вопрос карлику	Ответ при недоверии	Ответ при доверии
Ты кто такой?	Я местный карлик! Я тут проживаю!	Рассказывает, что сбежал из цирка.
Что это за цирк такой?	Рассказывает о цирке в нейтральных тонах, по этому рассказу непонятно, почему он оттуда сбежал.	Рассказывает о цирке, не стесняясь в обвинениях в адрес Шляпника и прочих циркачей, что они развалили некогда блестящий цирк и издеваются над карликами.
Почему ты сбежал из цирка?	Бурчит про отсутствие перспектив, прячет глаза. Его рукав слегка сдвигается, агенты видят старый шрам (от удара кнутом Леона) и свежий кровоподтек (попал Самсону под ноги).	Показывает агентам шрам и кровоподтек, говорит, что устал жить в рабстве и хочет открыть свой ломбард!
Ты знаешь что-нибудь о том, почему дети болеют?	Болеют? Все дети болеют. Надо пить больше молока и много бегать. Бофур не знает, что Шляпник ворует дар. Но может рассказать про «фокус с бездонной шляпой».	
Расскажи о Шляпнике	Рассказывает без особой симпатии.	Клянет за бездарность, за позерство и мотовство, за издевательства над прежним хозяином цирка.



Что за прежний хозяин цирка?	Рассказывает что маэстро Зодиак основал цирк и сделал его всемирно (и даже иномирно) известным – но потом состарился, впал в маразм...	Говорит что карлики считают, что Шляпник ненавидит Зодиака, но не может погубить, поэтому издевается всеми силами, например заставляет карликов во время выступления издеваться над стариком...
Расскажи о труппе	Карлик перечисляет главных циркачей и может рассказать, как выступает каждый из них (см. Раздел 5 – Представление). Упоминает про Самсона: «И этот, силач-притвора. Вечно делает вид, что добренький, а кто ему не понравится, того отравит».	
Что было в Зачарованном мире?	Говорит, что выступили десяток раз или около того, прошли гастролями по маленьким городкам...	После тринадцати представлений, на них напала бригада охотников за преступниками. Цирк бежал, но две карлицы, посланных на рынок, остались и были схвачены. Шляпнику было совершенно наплевать на переживания их мужей...
Что это за ключик?	Да это так, ключик от моего сундука с вещами ... там ничего ценного нету-нету!	Я же должен был как-то сбежать! Это ключ от задней двери цирка. Если вы его принесете и обратно на вешалку повесите, будет хорошо. Потому что меня никто не заподозрит. Решат, что я, у-ха-ха, сквозь купол провалился!
Почему ты говоришь на русском языке?	Ну здарсьте. А как иначе мы представления будем давать?.. Куда бы мы не пришли, Шляпник нас так заколдует, что и мы понимаем мирлингов, и они нас. Между прочим, ни на каком вашем хрюском я не разговариваю!	

Важно: если игроки вызовут в карлике доверие или расколют его с помощью гаджета Головоломка, Бофур расскажет им, что в самом цирке циркачи не живут. Они обитают в таинственном Красном замке, который находится... в шляпе у Безумного Шляпника!

По слухам, там у них роскошные апартаменты, и каждый карлик мечтает получить в замке свою собственную комнатку... Но Бофур уже понял, что с таким директором это невозможно.

Карлик – Бофур



Умения

Метание кинжалов =3
Жонглирование =4
Вор-карманник =3
Выживание =2
Обаяние =3
Артистизм =3

Характер: не очень умный, но ловкий и смешной, Бофур отличный жонглер и неплохой метатель кинжалов. Он может показывать простые фокусы, основанные на ловкости рук. Драться он практически не умеет.

Вещи: фиолетовый порошок (скрывает поле всему неземному, что было обсыпано, на 1 час) 1 порция, шарики для жонглирования, ключ от задней двери в цирк: железный черный, с оголовьем в форме пиковой масти.

Совесь: -2 КК
Честолюбие: -

Жадность: +3 КК
Любопытство: -

Трусливость: +2 КК
Авторитет: -2 КК

Отвод глаз: позволяет отвести глаза преследователям: каждый кидает *дар* + чувствительность **УС 3**, провал значит, что он не замечает карлика. Карлик может использовать отвод глаз только раз в час.



Общаясь с агентами, жадный и хитрый карлик пытается спереть у них что-то. Например, если агенты используют в общении хотя бы один (не основной) гаджет, или он просто висит на виду, карлик постарается слямзить его своими ловкими ручонками. Бофур кидает **6 КК**, а каждый из агентов, кто с ним общается: *разум + анализ*. Если хотя бы один агент выкинул больше, он замечает, что ушлый карлик пытался украсть гаджет. При ничьей воровство Бофура не вышло, но и агенты ничего не заметили. А если выиграл Бофур, агенты лишаются гаджета, и в следующий раз, когда они захотят им воспользоваться, инструктор сообщает им, что они обнаруживают: гаджет пропал!

Агенты могут:

- отпустить карлика;
- рекомендовать ему обратиться на Таможню О.С.А., дать показания о цирке и стать легальным иммигрантом;
- попытаться взять его с собой – он всеми силами будет упираться, он лучше сядет в камеры задержания О.С.А., чем вернется в цирк. Убедить его невозможно, можно только заставить;
- произвести предварительную регистрацию: сфотографировать на пчелофон и передать Лапочке, вызвать сюда таможенника. Если они позвонят Лапочке и спросят, что делать с карликом, получают именно такие инструкции.

3 – БОЛЬНИЦА



В больнице лежат четверо детей, пострадавших от неизвестной болезни. Трое детей лежат вместе, к ним пускали Дарфур-Цаня. А у четвертого родители местные предприниматели, мальчик лежит в отдельной палате, и они против нетрадиционной медицины. Между тем, четвертый пострадавший как раз может сказать агентам больше, чем остальные.

Палата № 2: Саша Косогоров (8 лет), Игорь Петровский (12).

Палата № 6: Таня Водянова (9).

Палата № 21 (платная): Андрей Звонарев (10).

Вариант 1

Если агенты приходят до того, как там появился Дарфур-Цань.

Дежурная медсестра посмотрела на вас непристелливо.

– Вы из медицинской школы? Да, звонили по вашему поводу, – сказала она. И добавила, обращаясь к подруге:

– Ну какой смысл присылать молодежь?! Тут серьезный случай, психоз, состояние тяжелое. Как дети могут помочь?.. Поучились бы на ком-то здоровом!

Если агенты резонно заметят, что учиться медицине на здоровых людях бессмысленно, медсестра раздраженно цыкнет и поведет их в палату к мальчикам, строго предупредив, чтобы гости вели себя тихо, не доставали их и не пытались их развеселить, от этого им только еще хуже.

Так. Всего четверо поступило вчера за день. Три мальчикам и девочка. Но к Андрею Звонареву я вас не пушу, родители запретили. Идите наверное к мальчикам.

Вариант 2

Если агенты придут вместе с Дарфур-Цанем или придут, когда он уже здесь, медсестра просто посмотрит на них неодобрительно (во втором случае еще и скажет, куда идти), и обязательно буркнет им в спину:

«Конечно, медитацией с иглами он их лечит... Столько же шарлатанов развелось, Люся, уже по больницам ходят».

Неважно, пойдут ли агенты к мальчикам или к Тане, результат будет одинаков. Следующее описание дано на мальчиков, но при визите в палату №6 результаты будут точно такие же:

Войдя в комнату, вы увидели, что в восьмиместной палате находится всего двое мальчишек: лет восьми и лет двенадцати. Посмотрев на них, вы вздрогнули.

Они лежат на своих кроватях, не двигаясь, и смотрят в никуда. Дышат медленно и тяжело, будто на груди у них тяжелые гири. У обоих поразительно бледные лица, почти белые... и огромные темные круги под глазами. Застывший взгляд и выражение не сходящего отчаяния. Но за масками застывшего горя вы видите изумление и беспомощность – они не понимают, что с ними произошло, почему, как с этим

бороться... По их взглядам видно, что каждая минута тянется как час – и каждая секунда это переживание все той же не исчезающей муки.

Если агенты что-то спрашивают, что-то говорят мальчикам, те сначала не реагируют, а потом фокусируют на них взгляд, и начинают еле слышно повторять какое-то из сказанных слов. Например, агенты спрашивают: «Что с вами случилось?», и Саша тихо отвечает «с вами...», а Игорь «случилось...» На предложение: «Мы хотим вам помочь!» оба хором безнадежно произносят «помочь...»

Они словно пытаются понять смысл услышанных слов. Как будто они потеряли умение понимать, способность разговаривать.



ДИАГНОСТИКА

1. Обследование вручную (дар + чувствительность)

ЧУ 1-2 – никаких ощущений.

ЧУ 3-4 – агент чувствует пустоту в пострадавших, черное пятно в груди каждого из них, пустившее по всему телу десятки темных отростков, щупалец. Отняв руку, он чувствует опустошение у себя в груди, которое медленно проходит.

ЧУ 5 – агент понимает, что чернота в груди пострадавшего это не какой-то паразит или болезнь – а наоборот, отсутствие чего-то, врожденного, что у нормальных детей есть.

ЧУ 6+ – агент понимает, что у пострадавшего дар = 0.

2. Мед. комплект против болезней (разум + медицина + 3КК)

ЧУ 1-2 – «Общее состояние: слабость, потеря иммунитета, нарушения мышления, потеря воли к жизни, психологическая травма. У больного пропало цветное зрение!»

ЧУ 3-5 – Плюс к вышесказанному: «Больные ощущают потерю жизненно-важной части себя. Комплексное расстройство организма – следствие этой потери. Потеря органов не зарегистрировано. Зарегистрирована частичная потеря памяти».

ЧУ 6+ – Плюс к вышесказанному: «Внимание. Дар обследуемого не фиксируется. Никакого взаимодействия с окружающей средой, поле на нуле. Диагноз: полная потеря дара! Данный диагноз зарегистрирован впервые. Последствия неизвестны, угроза жизни!»

3. Сканировать на пчелофон

Агенты могут снять данные с больных, просканировав их с помощью пчелофона, и отправив Лапочке. Она и ученые в штабе произведут анализ, и через полчаса пришлют такой ответ: «Больные ощущают потерю жизненно-важной части себя. Комплексное расстройство организма – следствие этой потери. Потеря органов не зарегистрировано. Зарегистрирована частичная потеря памяти. Причина неясна».

4. Гаджет «Паразитум» и подобные

То же, что при обследовании вручную, но с +2 КК к броску.

Когда агенты поняли, что дело в потере дара, от лапочки следует поясняющий звонок:

«Для детей дар – средство приспособления к окружающему миру. До 17 лет дар гибкий, и может приспосабливаться к любому из миров, поэтому вам, агенты, так легко почувствовать все неземное и пройти через портал или разрыв. И если у взрослого землянина дар практически исчезает, то у детей он помогает расти, развиваться, жить. Потеря дара опасна резким падением иммунитета и воли к жизни. Потерявший дар может погибнуть от истощения. Необходимо срочно вернуть пострадавшим дар!»

© Пояснение

Дар у детей всегда = 1 или больше. У рослингов всегда = 1. А в мирлингов = 0.

Цирк прибыл в город неделю назад. Сначала циркачи расклеили афиши. Затем, продав все билеты, дали первое представление (позавчера). После него и заболели эти четверо детей: кто-то ночью, кто-то

с утра. Вчера днем их всех привезли в больницу. Цирк весь вчерашний день отдыхал (циркачи развлекались, а карлики готовились к следующим представлениям). Второе представление будет сегодня вечером, третье завтра, после Шляпник поскорее уйдет из города, пока его не успели схватить.

© Общение

Пострадавшие не хотят говорить. Их ничего не интересует, им плохо, их невозможно развеселить. При каждой попытке вывести больного из ступора, если удалось добиться от него ответа на какой-то вопрос – он теряет 1 пункт здоровья (это заметно по ухудшению самочувствия). После потери трех пунктов здоровья больной теряет сознание. Если с агентами нет Дарфур-Цаня, прибежавшая медсестра с яростью выгоняет их из палаты, обещая, что это им так просто с рук не сойдет. В конце миссии агентов штрафуют на 5 линков из-за риска для больных детей и трудностей, которые пришлось улаживать Лапочке.



Способы добиться ответов:

Попытаться поговорить с пострадавшими.

Общение + убеждение **УС 5** на то, чтобы больной начал общаться.

Разум + понимание людей **УС 3** на каждый вопрос. В случае успеха агент получает ответ из колонки «Полный ответ» (см. ниже), в обратном случае из колонки «Частичный ответ».



Дать зеленую Star Gum жвачку (оздоровительную) либо потратить ячейку против болезней Мед.комплекта.

УС 2 чтобы больной принял жвачку.

Временно больным лучше. Они приходят в себя (см. следующий пункт). Им страшно, они понимают, что это временная мера, и очень хотят, чтобы их вылечили. Они взахлеб рассказывают, как им было плохо. И готовы ответить на все вопросы агентов («Полный ответ»). Но уже через полчаса слабость, чувство огромной утраты возвращаются...

Использовать иглу и успешно передать больному 1 пункт своего дара. Суть операции проста: уколоть себя иглой поближе к сердцу, и она примет дар, и аккуратно вколоть иглу под кожу больному.

Дар + медицина
УС 5 на успех операции (если Дарфур рядом, он проводит операцию, кидает **9 КК**).

Пострадавший придет в себя немедленно.
«Сначала тусклый взгляд потемнел, словно проснулся и по-новому посмотрел на окружающее... Лицо порозовело, налилось жизнью. Круги под глазами вдруг стали почти незаметны. Словно огромная тяжесть мгновенно ушла в никуда. Взгляд стал очень пронзительным... по лицу потекли чистые слезы.
- Цвета вернулись... Мне... хорошо... наконец-то... Спасибо вам! Спасибо!»
Больной приходит в себя, и готов отвечать на любые вопросы («Полный ответ»), сам очень хочет поделиться тем, что пережил.

Дать пострадавшему Star Gum: фиолетовую (+1 к дару)

–

То же, что в случае иглы, но действие всего час... затем необоримое отчаяние и ступор возвращаются.

Вопрос пострадавшим	Частичный ответ	Полный ответ
Что с тобой? Как ты считаешь?	Я потерял... главное... Смысла нет... Меня нет...	Я потерял... главное... Смысла нет... Меня нет... Вчера ночью просто что-то исчезло... И теперь я пустой... Вокруг все серое...
Как ты думаешь, из-за чего это с вами случилось? Есть подозрения?	У меня была жизнь, а ее кто-то забрал... украл... За что?..	У меня была жизнь, а ее кто-то забрал... украл... Кажется... я сам отдал... поставил на карту... проиграл в игру...
Что за игра?	Игра... угадай карту ... угадай цвет... не помню...	Игра... угадай карту ... угадай цвет... в красной комнате... с красными стенами... карты, пики... все кружится... мы все проиграли...
Где была эта игра? С кем ты играл?	Не помню...	Кто-то с картами... в шляпе... все разноцветное...
Что было перед заболеванием?	Дети перечисляют самое главное. Сергей: каникулы, прочитал 2 тома «Гарри Поттера», поход в цирк. Игорь: поход в горы, новый велосипед, смотрел ужастики, в середине фильма стало плохо. Таня: ездил в лагерь, купили платье, поход в цирк, звонок другу из лагеря. Если Игоря спросить, был ли поход в цирк, он ответит да, просто не придает ему значение. Самочувствие испортилось у каждого в разное время, но к следующему утру после представления плохо почувствовал себя каждый.	
Вы знакомы друг с другом?	Не помню...	Мы недавно познакомились, на представлении в цирке...
Расскажи про цирк. Что там было?	Красиво... очень интересно... все так необычно... говорящий конь... летающие близнецы... фокус со шляпой...	Плюс: Мы с ребятами вышли на сцену... Прыгнули в шляпу... голова кружилась... потом вышли обратно... было здорово...
Ты участвовал в фокусе со шляпой?	Да...	

По этим данным можно понять, что всех пострадавших объединяет поход в цирк и, что необычно, участие в фокусе со шляпой. Все четверо выходили на сцену, прыгали в Бездонную шляпу, исчезали в ней на несколько секунд, потом выпрыгивали обратно.

Если агенты свяжутся с родителями и поговорят с ними, вскроется такое обстоятельство: да, четверо пострадавших участвовали в фокусе. Но дело было так: в конце представления, когда вся труппа попрыгала в магическую бездонную шляпу (показывая «фокус с бездонной шляпой»), главный циркач Безумный Шляпник сказал, что приглашает добровольца, и его шляпа тоже проглотит, а потом выпустит, с подарками – вызвался Игорь. Он шагнул в шляпу, голова закружилась, что было потом, помнит плохо. Затем Шляпник вызвал еще троих детей, и их тоже проглотила шляпа, а потом выпустили всех четверых. Но после этого в шляпу попрыгали человек двадцать, третья группа была самой большой – и все здоровы. А больны только четверо. Да и сама болезнь проявилась неравномерно: у кого-то ночью, у кого-то на следующий день с утра (представление было позавчера).

Это хитрость Шляпника. Когда из 24 детей, побывавших в шляпе, заболели только четверо, куда сложнее связать это с цирком, логичнее решить, что дети, например, отравились чем-то при походе в цирк.

© Вика

Кроме родителей, рассказать об этом сможет соседка Тани по палате, 14-летняя Вика, которая тоже была в том представлении, и как раз входила в группу из 20 человек. В больнице она потому, что отравилась несвежей шаурмой после похода в цирк, но уже приходит в себя и к 15.00 выписывается. Вика может детально рассказать о цирковом представлении – описать всех выступавших (см. описание представления ниже). Ей очень понравилось, она в жизни подобного не видела, она уже вздыхает по красавцу Леону-укротителю. Вика будет защищать цирк и циркачей, говорить: «Вы не можете быть правы! Они такие классные!» Зато она может сказать, что в оформлении цирка используется карточная символика, и чаще всего пиковая масть...

© Вспомнить

Внимательно выслушав пострадавших, агенты понимают, что у детей наблюдаются провалы в памяти, касающиеся именно пребывания в цирке. Причина: Шляпник зачаровал их заклинанием одурманивания. Все, что происходило в шляпе, дети и так помнили очень смутно, как во сне – а перед тем, как выпустить их, Шляпник еще и застлал их память. Теперь при попытке вспомнить, что было в шляпе, у них кружится голова, им мерещатся разноцветные шары, красные стены – и все.

Если агенты каким-то из способов привели детей в нормальное состояние, то они могут попробовать восстановить память. Есть три способа:

- «вручную» (разум + понимание людей);
- с помощью Головоломки (+2 КК);
- нестандартным способом: сверкнув Стирателем, что временно нейтрализует ложную память и поможет вспомнить, что было на самом деле (+3 КК).

Разум + понимание людей

УС 2: При успехе ребята вспомнят и расскажут, что когда они попали в Шляпу, там что-то было. Но они не помнят, что. Главное, что они пробыли там не минуту, а гораздо больше... Вспомнив это, они сами очень удивятся: как такое возможно?! Кстати, на их часах и мобильных время идет на полтора часа вперед!

УС 3: При успехе ребята вспомнят и расскажут, что вокруг были красные стены, обитые бархатом, бархатные пол и потолок – Шляпник привел их в красную комнату, там было чаепитие, он их чем-то угощал и играл с ними в какую-то игру. Времени прошел примерно час.

УС 4: Они вспомнят, что Андрей (четвертый из них) чувствовал себя менее зачарованным, поэтому он открыл красную занавесь и увидел за ней что-то... Но Шляпник почему-то разозлился, отдернул его и провел рукой над его головой, после чего Андрей притих. Затем Шляпник предложил им игру, с картами... Выигравший получал целый ящик с подарками. Дети должны были ставить что-то, что у них есть. Но ничего такого, по-настоящему ценного, это же была всего лишь игра?... Они все время проигрывали... Кажется, последняя ставка была на талант... способности... И ее тоже все проиграли. Потом было что-то смутное: ребята не помнят, что, но внутреннее этого боятся. При попытке заставить их вспомнить, резкий шок и минуту больно приходит в себя, но так ничего и не вспоминает.

УС 6: Кто-то смутно вспоминает, что же с ними сделали... За красной ширмой есть странный здоровенный станок или какой-то агрегат... Шляпник сажал в него проигравших в игру, карты начинали кружиться вокруг, потом их цвет поблек и все они стали серыми... Странное, тяжелое чувство опустошения появилось в каждом из них, но потом Шляпник застлал им память, одел на них гирлянды, вручил конфеты и выкинул на цирковую арену. Произошедшее забылось, казалось мгновенными сном...

Ребята очень советуют поговорить с Андреем, он явно видел и помнит больше, чем они. А когда агенты уходят, пострадавшие со слезами на глазах просят их спасти, найти, в чем причина, что у них отняли, и помочь им снова стать такими же, как раньше.

© Андрей

У Андрея был дар =3, он был почти разбужен – именно поэтому он находится под наблюдением О.С.А., и потому сильнее сопротивлялся чарам шляпника. И сейчас он борется, т.к. Шляпник не смог выкачать дар полностью (остался дар =1). Он с готовностью расскажет обо всем агентам. Т.к. он как раз понял, что зло им причинил Шляпник, но родители ему не верят.

Агентам надо найти его – они могут спросить про Андрея у врачей и узнать, что тот лежит в платной палате на 2-м этаже, с охранником, и родители запрети-



ли к нему кого-либо пускать. Особенно «шарлатана с иголками». Сейчас к нему как раз приехал отец. Только он может дать разрешение посетить палату Андрея. А если попытаться прорваться туда силой, оглушив охранника – может привести к провалу миссии, т.к. внизу дежурит два охранника больницы, и через 10 минут приезжает наряд милиции. Если поднять шум, агентов могут быстро повязать, что гарантирует массу проблем О.С.А.

Убедить отца: если агенты просто попробуют с ним поговорить, Петр Сергеевич Звонарев выслушает их: **общение + убеждение УС 4**. Если сказать ему, что его сын может умереть или стать инвалидом, **УС 3**. К остальным видам убеждения Звонарев равнодушен.

Но если агентам удалось без помощи медсестры поставить на ноги других пострадавших, бизнесмен сам придет к ним в палату (ему сообщит медсестра), и попросит помочь его сыну. Он даже может предложить денег. Правда он потребует своего присутствия при разговоре, что агентам будет, конечно же, совсем не кстати. Впрочем, догадливые агенты могут попросить Лапочку перезвонить бизнесмену от имени налоговой или еще каких-то служб, и потребовать его срочного присутствия – тогда она извинится и уйдет, а охранник будет караулить снаружи палаты.

Отвлечь охранника «(описание охранника см. ниже): с помощью хитрости или биограма, агенты могут отвлечь охрану и проникнуть в палату Андрея.

Андрей в таком же состоянии, что остальные дети, но вокруг валяются листы бумаги и сломанные карандаши. Он **понимает**, что причина страшной потери связана с цирком. Но не помнит, что и как там было. Он пытался вспомнить и нарисовать произошедшее, но на смятых листах только разноцветные шары разных размеров; карты, все пиковые; размытые очертания кружащихся стен, на паре проглядывает контур странного человека с большой шляпой в руке. А на одной черной и пугающий агрегат, нарисованный несколькими штрихами, но густо замазанный черным и багровым карандашами... Андрей пытался вспомнить дьявольскую машину Деспарчер. От этих попыток у Андрея мучительно болит голова, болеутоляющие не помогают, т.к. боль вызывает не физическая причина, а действие заклинания Шляпника.

Если вернуть Андрею дар (с помощью иглы или фиолетовой жвачки), либо жизненные силы (с помощью Мед.пака или зеленой жвачки), можно расспросить его – он расскажет все то же самое, что остальные дети. При обследовании мед-комплексом выяснится, что у Андрея не пропало цветное зрение. Остатки дара помогают ему сопротивляться болезни.

Если помочь ему вспомнить (см. способы выше), результат такой же, как при общении с остальными, но все УСы на 1 меньше. И если выкинуть **УС 5**, Андрей отчетливо вспомнит Деспарчер, и скажет, что же именно произошло с ними:

– Мне стало интересно, что за ширмой. Когда я откинул ширму, то увидел эту черную машину... Она похожа... не знаю, на какой-то станок. Столетней давности... в нем медленно двигались какие-то шестеренки... крутились железные суставы... что-то гудело и звенело. Шляпнику не понравилось, что я увидел машину... Он меня отдернул и хлопнул ладонью по голове. Больно не было, наоборот, будто еще крепче уснул, все стало как в вате...

А затем расскажет о том, как у них отняли дар:

– Он нас развлекал и жонглировал цветными шариками разного размера. А потом достал колоду карт и предложил играть в игру со ставками. Обещал победителю дать целый ящик подарков, который рядом стоял. Игра была в том, кто угадает, какая карта будет следующая. Я угадал больше всех. Но он выбрасывал карты все быстрее и быстрее... я ошибся... Он расхохотался и сказал, что это не страшно, все равно каждого проигравшего покатают на аттракционе. Откинул ширму, а там эта машина, уже разогрелась, от нее идет пар и дым, она вся движется и... дышит. Всем стало страшно, но сил не было, чтобы сопротивляться его приказам. Он сказал всем садиться, чтобы... прокатиться на ней. Когда мы сели, там было как раз четыре места, машина затряслась, как будто сейчас развалится, нас стало поднимать и опускать, а Шляпник бросал в нас карты, они летали вокруг все быстрее, все черные, потом стали блекнуть, голова кружилась... кружилась... И вдруг она... машина... стала глотать нас. Сначала проглотила самого маленького... через секунды две выплюнула, он сполз со стула, и так и остался лежать на полу. Потом девочку... еще одного пацана... и меня... Когда она проглотила меня, все стало красным, голова очень заболела... вдруг все прекратилось. Я сполз с сиденья и кажется потерял сознание... Очнулись мы снова за столом, Шляпник вешал на нас гирлянды, совал по карманам конфеты... мы снова его слушались, он нас загипнотизировал как-то... потом вернул обратно в ту комнатку, в которой мы появились, там картины в рамках на стенах висят... но в них не картины, а карты. И тут мы оказались на сцене, в цирке.

Еще Андрей упомянет о том, что Шляпник постоянно тасовал колоду странных карт, вертел перед глазами у каждого, кто сидел в машине, а потом совал в прорезь машины карту, там что-то вспыхивало, и он ее вынимал. Андрей, когда еще обладал даром, смутно почувствовал, что в картах что-то пульсирует, словно золотистый шар. Если послать эту информацию Лапочке, она поймет, что дар помещается в карты, и сообщит агентам, чтобы попытались получить эти карты, тогда можно будет вернуть пострадавшим дар!

Карты теоретически можно украсть или отнять при встрече со Шляпником, и передать Дарфур Цаню. Это позволит вернуть детям похищенный дар, но если цирк сбежит, миссия будет выполнена плохо, агенты получают по 1 тачу.

© Петр Сергеевич Звонарев, директор завода

Даже если он все услышит, то не поверит рассказам сына. Выйдя из палаты, он скажет, что у Андрея галлюцинации, и вообще у детей одно и то же расстройство психики. Даже если действительно виновата не инфекция, а цирк, то детей наверняка испугало всеобщее внимание на арене, яркий свет, огни, разноцветные вращающиеся шары, громкие звуки. Поэтому такой эффект у всех четверых. Ведь у той большой группы детей ничего нет – потому что их было много и они уже увидели, что с предыдущими участниками фокуса все хорошо. В общем, остальные просто не волновались, в этом и разница.

Если же агенты как-то смогут убедить отца Андрея в том, что в произошедшем виноват Шляпник, это будет им не на руку, а совсем на оборот. Бизнесмен

придет в ярость, тут же позвонит прокурору города, потребует вызвать ОМОН, оцепить цирк и взять циркачей под охрану. Поэтому если агенты совершат такой прокол, им сразу же позвонит Лапочка, и устроит им разнос: скажет, что прямой атакой они могут упустить подозреваемых. Шляпник владеет магией, да и многие из его циркачей тоже. Они легко смогут одурачить ОМОН и просто скрыться. Лучше попробовать незаметно все разузнать и брать их наверняка.

Агентам придется убеждать Звонарева не предпринимать опрометчивых действий: *общение + убеждение* **УС 4**. Если скажут: «Если Шляпник сумеет сбе-

жать, мы не сможем его допросить и узнать, что с ними! И как их вылечить. Вы хотите рискнуть вашим сыном?», то **УС 2**.

В случае успеха, Звонарев скажет: «Действительно, послать разузнать, что в этом цирке к чему, будет лучше, на вас подозрение не упадет, вы же дети. А ребята с автоматами их сразу спугнут. Идите туда и разведайте обстановку, а я привлеку ОМОН с понятыми, будем готовы к задержанию!» Если агенты попросят помощи, то без лишних вопросов получат себе в помощники охранника Звонарева, т.е. к ним добавится боец и стрелок в одном лице.

Всеволод Кулик, охранник



Умения

Бег=3
Рукопашный бой =3
Езда =2
Стрельба (огн.) =3
Уклонение =2
Выживание =1
Анализ =2
Понимание людей =2

Характер: исполнительный, аккуратный. Не очень сообразительный, но действует быстро. Хорошо относится к семье хозяина, а с Андреем отличные отношения, поэтому сейчас более суровый и злой, чем обычно. Очень рад возможности прижать того, кто такое сотворил с детьми. Будет помогать агентам, как может.

Вещи: табельный пистолет, каждый выстрел наносит 3 повреждения, 8 зарядов.

Совость: +2 КК
Честолюбие: -

Жадность: -
Любопытство: +1 КК

Трусливость: -2 КК
Авторитет: +2 КК



4 - ЦИРК

Шляпник прекрасно понимает, что возникновение непонятного цирка ниоткуда будет очень подозрительным. Поэтому он всегда предъявляет милиции папку с бумагами – только это не простые листки, а *гипнобумага*.

Увидев документы, милиционеры временно успокаиваются, а другие чиновники за три дня только и успевают, что выяснить, что цирк здесь непонятно откуда и зачем – да и то не всегда успевают. К тому же, Шляпник договорился с начальником милиции об охране.

Цирк дает представления в 19.00, заканчивает в 21.00.

Агенты прибыли через день после первого представления цирка. Представление прошло с большим успехом – магия позволяет творить невероятные трюки, да и звери из других миров вместе с говорящей лошастью поразили публику. Поэтому к приезду агентов все билеты на два следующих представления уже рас-

Гипнобумага – это листки, которые пусты до тех пор, пока в них не посмотрят. И если перед этим сказать человеку, что он увидит в них текст песни, он увидит текст той песни, что придет ему на ум; а если сказать, что там все необходимые документы для выступления цирка, он увидит там те документы, которые считает необходимыми. Разум человека сам создает на бумагах необходимые слова, печати, картинки и подписи. Только преодоление **УС 6** (*разум + дар*) позволит понять, что это просто бумага.

куплены. Второе представление сегодня в 19.00, третье завтра. Теперь попасть на представление можно, только украв билеты у жителей, пробравшись туда без билетов или получив контрамарку от самих циркачей. По городу расклеены афиши (см. Приложение).



Когда агенты отправятся в цирк, Лапочка пришлет им СМС:

«Поступили данные из Зачарованного мира.

Цирк Безумного Шляпника недавно гастролировал в Зачарованном мире, 13 представлений в разных городах. После них заболевали дети, но не все, а по 4 после каждого представления. После шестого представления по следу цирка уже была послана бригада охотников за преступниками.

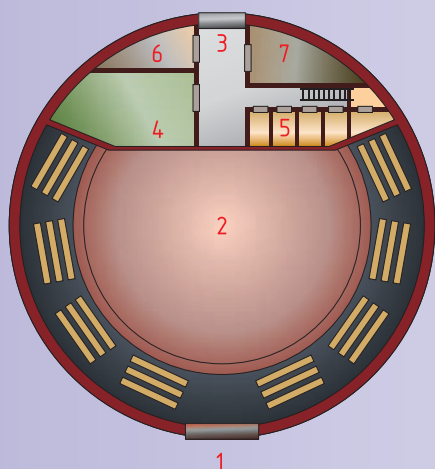
Выяснилось, что цирк путешествует не по дорогам, а перемещается из мира в мир, что существенно затрудняло поиски. Бригаде все же удалось выследить циркачей. Но попытка взять преступников с поличным провалилась: оказалось, что это не настоящий цирк, а его иллюзия – а настоящий ночью пере-

шел на другое место. Пока это место искали, циркачи покинули Зачарованный мир.

Инструкция: не переходить к открытому штурму или попытке ареста. Не допустить распространения информации о неземных особенностях цирка – что неизбежно при аресте циркачей. Действовать осторожно, чтобы не спугнуть потенциальных преступников слишком рано.

Если агенты попросят помощь, например, скажут – пусть спецназ О.С.А. накроет цирк, от Эндора циркачи точно не уйдут – Лапочка ответит, что спецназ сейчас разбирается с вторжением мутантов через разрыв под Новосибирском. Там второй день почти военные действия, которые пресса списывает на разборки двух крупных банд.

План цирка



- 1 – Парадный вход.
- 2 – Арена цирка.
- 3 – Черный вход.
- 4 – Клетки и вольеры с неземными животными.
- 5 – Комнаты и гримерные циркачей. Над ними есть второй ярус, это комнаты Шляпника и Аль-Факира.
- 6 – Стойло Говорящей лошади.
- 7 – Каморки карликов, совмещенные со складом декораций.

© Цирк днем (до 17.00) и ночью (с 21.00 до утра)

Днем до 17.00 и ночью после 21.00 цирк почти необитаем. Животные еще (или уже) спят, карлики, уставшие от работы, в основном отдыхают или режутся в кости или в наперстки. А цирковые звезды тратят деньги и развлекаются, ведь они знают, что в другом мире деньги, полученные здесь, им не понадобятся. Кроме старого Зодиака и скромницы Кавалерист-девицы, которых Шляпник считает ненадежными выпускает из шляпы нечасто (а обычно носит при себе, держит их в Красном замке).

Все время, пока господ нет, цирк охраняет старая и злобная карлица Кушманка со своей дрессированной крысой Пахнуткой и двумя подручными в черных кафтанах с тяжелыми дубинками. Старуха плохо слышит, но у крысы отличный слух и нюх; за последние 10 лет они схватили уже под сотню разнообразных воров и хулиганов, поэтому Шляпник доверяет ей охранять цирк днем.

Если агенты решат прокрасться в цирк днем, они увидят у парадного входа пару скучающих милиционеров: Влада и Костю. Разговор с ними ничего не даст

– они ничего не знают, кроме того, что их начальство поставило охранять цирк от хулиганов, а еще того, что вечером их жены с детьми пойдут бесплатно на представление. Пропустить агентов внутрь милиционеры могут только под гипнозом. Попытка напасть на них привлечет внимание прохожих, и примерно через 10 минут к входу в цирк прибудет наряд милиции.

Если агенты расскажут милиционерам о своих подозрениях, те посчитают, что дети издеваются, и прогонят их, пригрозив отвести в участок. Если же агентам удастся их убедить (УС 5), они с сомнением сообщат начальству, но здесь уже старший сержант посчитает, что подчиненные его подкалывают, и скажет им, чтобы на работе не пили и что он сейчас занят, пишет отчет. Если милиционеры поверили, что цирк представляет угрозу, они пропустят агентов внутрь, чтобы те проверили:

«Влад, может пропустим? Вреда не будет, а вдруг действительно правду говорят? Посмотрят, разберутся, все ли там чисто. Если что натворят, скажем, что пролезли через задний вход... И мы не при чем».

Если агенты придут ночью (после 21.00), неподалеку от входа будет стоять машина с тремя блюстителями порядка, и если агенты попадут им на глаза (провал *ловкость* + *шпионаж* **УС 2**), им скажут, чтобы не околачивались тут. Если агенты будут вести себя подозрительно, с них тут же потребуют документы, фамилии, адреса и попытаются позвонить родителям. В общем, ни о каком сотрудничестве с милицией ночью речи быть не может.

Если агенты зайдут с заднего входа, его сначала нужно отыскать. На вид, никакой двери сзади нет – все та же полосатая разноцветная ткань шапито с карточными символами. Обследование цирка: *дар* + *чувствительность* **УС 2** покажет, что весь цирк окутан неземной аурой, а выкинув **ЧУ 3+** агент почувствует, что с одной стороны поле сильнее – обойдя шатер, он почувствует, где именно. Это и есть задний вход. Отыскать его можно и без дара, просто используя наблюдательность: в траве уже протоптана не очень заметная тропинка, по которой ходили карлики и циркачи.

А если агенты присмотрятся к узору на ткани (заявят, что осматривают заднюю часть шапито), предъяви им рисунок. Везде полоски узора идут по порядку (буби, крести, червы, пики, буби...), и только в одном месте пики повторяются дважды. Это и есть контур двери.

В закрытом состоянии ткань срастается, и двери нет. Дверь там, где идет двойная полоса из пиковых знаков. Три знака перевернуты. Если ткнуть в любой знак, он переворачивается. Если перевернуть все три, между пиковыми полосками откроется разрез, через который можно пройти.

Способ 2: *разум* + *шпионаж* **УС 3**, в случае успеха игрок понимает, что дверь там, где двойная линия пиковых символов, и открывает ее, нажав на три перевернутых символа (в любой последовательности).

Игроки могут просто заявить, что ощупывают дверь, тогда инструктор сообщает им, что при прикосновении к одному из перевернутых символов он повернулся пикой вверх, как все. А когда повернуты все

три, ткань разделяется на две полы и можно пройти.

Прорезать и прожечь ткань нельзя, хотя можно заморозить и сломать либо выплавить кислотой.

Так как циркачи не ждут, что обычные воры или хулиганы будут так усердны и отыщут потайной вход, за ним никого нет, только стоит вешалка с такими же ключами, как у Бофура. Инструктор описывает то, что видят агенты, сверяясь с планом цирка:

Вы оказались в сумрачном коридоре, вокруг никого нет. Справа от вас проход в помещение, похожее на конюшню – вы видите два стойла, забитых сеном, оттуда пахнет навозом, прелым запахом влажной травы.

Коридор идет вперед, и метров через 30 упирается в бордовый занавес. Наверное, это выход на арену цирка. Слева неаккуратно сколоченная дощатая стена, и метрах в пяти от вас большущая двустворчатая дверь в этой стене... одна из створок чуть приоткрыта. Оттуда доносится чей-то отдаленный разговор.

Если агенты не станут заходить в конюшню (комната 6) или к карликам (комната 7), а пойдут куда-нибудь еще, их сразу же почует и отыщет крыса Пахнутка. Агент, идущий первым, слышит шорох:

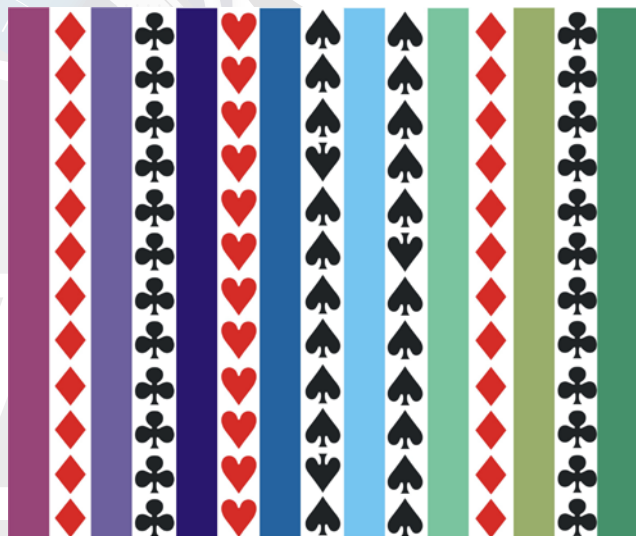
Ты скорее почувствовал, чем услышал какой-то легкий шорох и движение сбоку от вас, в темноте коридора. Посмотрев туда, ты увидел здоровенную крысу размером с большого упитанного кота. Задрал нос и нацелив в вашу сторону, она нюхает воздух, глазки поблескивают в темноте, хвост напряжено замер... Увидев, что ты повернулся, она подскакивает на месте, и стремительно бросается убежать – по прямому коридору, к бордовой занавеси, ведущей на арену.

Если агенты пытаются подстрелить крысу или другим способом ее поймать, у них есть один ход – крыса бежит так быстро, что через ход скроется. У нее всего два пункта жизни, поэтому любое попадание – и она в состоянии «ранен», может только ползти. Но в любом случае, если не парализована (или не без сознания), крыса начинает пищать-верещать, а на следующий ход ей на подмогу приходят братья-акробаты Билл и Фил. Если крысе удалось убежать, она докладывает Кушманке, что здесь чужаки, и троица с крысой нападает на агентов.

© Лошадь

Конюшня (комната 6) ближе всего к входу. В последнем стойле спит черная лошадь с рыжей, почти огненной гривой. Это Говорящая лошадь, сейчас она спит под действием снотворного, которое по приказу Шляпника ей подсыпает в пищу Кушманка – ведь без снотворного лошадь может сбежать.

Агенты могут вколоть ей средство от яда из Мед. набора – если у них есть ячейка против отравлений. Либо использовать другой гаджет или способность с эффектом противоядия. В этом случае лошадь ненадолго проснется и, сонно взглянув на пришедших, как ни в чем не бывало скажет: «Мирлинги?... Фыррр... Кажется, не злые... Что это вы мне дали такое? Сейчас я должна спать... Почему должна? Фыррр. Потому что меня усыпляют. Чтобы я не сбежала. А то я бы уже



Проход открывается между двумя пиковыми полосами.



давно сбежала. Хотя нет, – грустно возражает она сама себе, – как же я брошу Кэти...»

Кэти – это Кавалерист-девица, к которой лошадь сильно привязана. По отдельности они сбежать не могут, согласны только вдвоем. Если агенты спросят лошадь о происходящем, она успеет сказать только главное:

«Ииии! Безумный Шляпник плохой человек и бездарный директор. Будьте уверены, совести у него нет. Он использует всех, кто слабее и при этом еще издевается... – лошадь опустила голову, а потом зевнула во весь свой зубастый рот. – Все равно хочу спать... плохо вы меня разбудили... Нет, я не знаю, что он делает с детьми. Но бросать их в шляпу нужно не просто для фокуса, это точно... – она снова зевнула. – Фырррр, засыпаю.... Запомните главное... если вы попадете в Бездонную шляпу, вам придется пройти... фыррр... через все комнаты. Помочь вам можем мы с Кэти и... Ффф... Фейерверкер... Остальным нравится... как сейчас...»

На этих словах лошадь закрывает глаза и шепчет последние слова тихо и неразборчиво: «Разбудите... Зодиака...» Агент, стоящий к лошади ближе всех, кидает *разум + анализ* или *разум + шпионаж* **УС 3**. При успехе ему удалось расслышать последние слова. А лошадь засыпает. Разбудить ее повторно агенты могут, применив еще одну ячейку от отравлений или подобный эффект – но она проснется лишь на несколько секунд, ей будет плохо от передозировки лекарств, и она потеряет сознание. Зато отчетливо скажет фразу: «Разбудите Зодиака, он поможет» перед тем, как отрубиться.

© Карлики

Если агенты заглянут за дощатую дверь (комната 7):

Перед вами большое сумрачное помещение. Правда, там почти нет свободного места, потому что сверху донизу оно заставлено самыми разными декорациями – в основном старыми и облупившимися. Но самое интересное, в этих декорациях живут карлики! Вы сразу заметили: чьи-то ноги торчат из каменной печи, где уже давно не горел огонь, чья-то макушка высовывается из старого сундука. Кто-то улегся в зеленый гроб для фокусов и там сладко спит, а кто-то залез в жерло цирковой пушки, да там и прикорнул. Кто-то устроился в гнезде на фанерном дереве, обложившись драными одеялами. Целая семья карликов поселилась в здоровенном арбузе из папье-маше – в нем прорезаны дырки под окна, к крылечку приделаны ступеньки, из трубы вьется дымок, а из-за занавесок виден свет и слышна колыбельная... Мама-карлица убаюкивает ребенка. Видимо, вы пришли в мертвый час. Кроме тихой песни карлицы слышен только неторопливый разговор нескольких карликов, доносящийся откуда-то спереди. Остальные наверно спят.

За годы жизни здесь, карлики превратили склад декораций в крошечный городок, который называют Карлтаун. Здесь есть две маленьких улицы с вывесками «Кривая» и «Косая», увешанных веревками, на которых сохнет латаная-перелатаная маленькая одежда. Есть Азартная площадь – круг свободного места, окруженного стульями, креслами и лавками. Сейчас

там под масляной лампой сидят трое карликов, играющих в кости и неспешно болтающих о том, куда делся Бофур, и что с ним будет, когда его поймают и накажут.

Если агенты, не производя шума, попытаются подойти поближе и подслушать разговор, каждый из крадущихся кидает *ловкость + выживание* или *ловкость + шпионаж* **УС 3**. При успехе, они подберутся достаточно близко, чтобы рассмотреть говорящих и услышать их разговор:

Один карлик черноволосый и плотный, среднего возраста, второй совсем молодой и пугливый, а третий старый и задумчивый. Они кидают кости и между собой разговаривают.

– Зря он сбежал, – говорит плотный, забирая себе выигрыш: десяток абрикосовых косточек. – Поймают и накажут, пожалеет, что на свет родился. А нам из-за него хуже будет. Этот трус всегда думает только о себе.

– Да, – поддакнул ему молодой карлик. – Как представлю, что с ним сделает Аль-Факир...

– Главное к Синей Бороде не попадаться, – усмехнулся старый карлик, поглаживая зазубренный шрам на правой ладони. – Только зря вы к Бофуру придираетесь. Завидуете вы ему. А он все верно сделал, сбежал. Тут жить словно гнить. А он, может, выберется. И будет у него совсем другая жизнь...

– Ты, Гефик, сам не сбежал, – мрачно возразил плотный. – А Бофур тебя глупее и трусливее в пять раз. Или в четыре... не знаю, как посчитать. В общем, ты не смог – он и подавно не сможет. Хе, я опять выиграл, значит, я прав.

– По мне, коли ноги еще резвые, лучше рискнуть. Если повезет – счастье. А не повезет, так ничего и не изменится в жизни.

– Как же не изменится, – испуганно спросил молодой. – Изобьют, измучат, месяц самой черной работы, и всех накажут.

– Ну, если на пути к свободе тебя пугает месяц работы и пара шрамов, значит, она тебе не нужна. О... я выиграл, – и старик сгреб к себе целую кучу косточек.

Провал броска означает, что карлики услышали и заметили агентов.

Все трое вскочили, изумленно глядя на вас.

– Ведьмин огонь! – испуганно выругался плотный черноволосый карлик. – Вы кто?

Карлики не нападают, во-первых, потому что не воинственные, во-вторых, слишком удивлены, в-третьих, Кушманка подсыпает им порошок спокойствия, чтобы снизить их агрессивность. Если агенты не нападают, они негромко спрашивают:

– Так кто вы такие? Вы к нам пришли или заблудились?

Если агенты скажут, что они агенты О.С.А., младший побледнеет, отшатнется и заверещит. Плотный сиганет куда-то в сторону, за подмогой. И только старик зажмет младшему рот и зашипит: «Тихо ты, болван!!» Шляпник рассказал карликам множество страшных историй про О.С.А. и агентов, чтобы ты не посмели вступить с ними в сговор или сбежать из цирка, боясь попасть в лапы жестоким землянам. Поэтому, если агенты сразу так представлятся, разговор будет сильно затруднен – во-первых, плотный

созовет подмогу, и агентов через минуту окружит полтора десятка сонных карликов с кольями, кувалдами, метлами и кусачками. А во-вторых, шум услышит крыса Пахнутка, которая проберется между декораций сюда, увидит чужаков и бросится к старухе Кушманке. Через 2 минуты после такого представления Кушманка явится сюда во всеоружии (см. ниже), а братья-акробаты с ней.

Если агенты скажут, что они земные мирлинги или

просто что-то соврнут, карлики отнесутся недоверчиво, но будут говорить с ними.

Если агенты скажут, что встречались с Бофуром и помогли ему спрятаться, а теперь пришли наказать преступников, карлики обрадуются и сразу же спрячут их дом-арбуз. Изнутри можно поговорить, тогда крыса не услышит чужаков. А чтобы она не учуяла их, плотный с молодым побегом заметать следы вениками из чеснока.

Карлики (14 мужчин)

Умения

Метание кинжалов =3
Жонглирование =3
Выживание =2
Плотничество =2
Артистизм =3

Характер: карлики пугливые, у них нелегкая жизнь, но они не злые. Они практически не умеют драться, но в исключительных случаях могут наброситься всей толпой и истыкать длинными палками.

Вещи: дубинка или дреколье (лопаты, швабры, гардины, просто длинные палки – повреждения всегда =1)

Совесть: +2 КК
Честолюбие: -

Жадность: +1 КК
Любопытство: -

Трусливость: +3 КК



Карлики расскажут, как жестоко с ними обращаются. Они совсем бесправны: делают всю черную работу, не получают почти никаких денег, их плохо кормят и редко покупают им одежду. Они подтвердят, что Шляпник на каждом представлении уводит детей в шляпу ради фокуса, и скажут, что если Шляпник хочет, то время в шляпе идет по-другому – тут проходит несколько секунд, там несколько часов! И главное: стоит Шляпнику захотеть, весь цирк – с декорациями, зверями, карликами и прочими циркачами за 30 секунд складывается в шляпу (жалуются, что у них всегда из-за этой встряски все падает, чашки разбиваются и голова потом час болит). Цирк попадает в четвертое измерение, прямо к Красному замку, где живут Шляпник и остальные циркачи.

Карлики рассказывают, что в Красном замке все циркачи живут в роскоши, у каждого свои апартаменты, даже у Лошади с Кэти. А карликов в Замок никогда не пускают, только если надо прибраться. Все карлики – бывшие жители Спектакуляриса, Шляпник заманил к себе на работу целое поселение с темной стороны, пользуясь тем, что они голодали после неурожая.

Карлики не знают, что делает с детьми Шляпник, и если им рассказать и описать последствия, карлики придут в уныние – женщины расплачутся, мужчины мрачно замолчат. Они сами натерпелись, многие тут с детства, поэтому к чужим страданиям равнодушны. В общем, они полностью на стороне агентов, но восставать против Шляпника и его подручных им не позволяет извечный страх. Помочь они могут двумя способами: информацией (рассказать все, что знают, проследить за кем-либо внутри цирка и сообщить агентам) и пропустить агентов в цирк ночью или во время представления

(открыть им черный ход), либо просто своровать у Шляпника контрамарки, чтобы агенты могли пройти через парадный вход.

© Кушманка и Пахнутка

Днем и ночью старая Кушманка находится на арене, она развела там костер и варит в огромном котле суп (днем для карликов на ужин, ночью для них же на завтрак). Ей прислуживают два карлика, подносящие/уносящие дрова и снесь. При начале боя они жмутся к занавесу и прячутся в складках. В котле нехитрая еда на всю карликовую братию. Кормят их жидким супом из дешевых овощей и костей для навару. Хитрая Кушманка добавляет в еду порошок спокорня – чтобы карлики были поспокойнее и не устроили восстание.

Если игроки войдут через парадный вход, они сразу же попадут к Кушманке, и она набросится на них – противник она довольно опасный, потому что владеет злочарами. Тренирующиеся на канатах Билл и Филл будут рады выместить злобу на чужаках. А крыса прибежит в конце второго хода боя, и в начале третьего бросится на кого-то из агентов со спины (+2 КК к первой атаке).

Вы видите перед собой старую карлицу в грязном фартуке, с большим половником в правой руке. Ее включенные волосы завязаны в странный ком на голове, из которого торчат кости, спицы, веточки... Длинный скрюченный нос с бородавкой и злобные глаза делают ее особенно отталкивающей. Карлица потрясает половником и кричит:

«Что?.. Кто?.. Ах вы, тупые недочеловеки! Мало я вас переловила! Вы снова пожаловали! Идите сюда, ничтожества, сварю из вас суп и сожру с потрохами!»



Карлица – Кушманка

**Умения**

Бой с оружием
(половник) =2
Выносливость =3
Медицина =2
Выживание =4
Знание о ядах и растениях = 3
Анализ = 3
Умение готовить =3
Злочары =1

Характер: сильная старуха, хитрая, подлая и привыкшая командовать окружающими. Считает своих собратьев карликов «недолюдьми», и работает на Шляпника даже не ради каких-то привилегий, а потому, что любит поддерживать жесткий порядок и заставлять других.

Вещи: половник из дубора (если при ударе ↑3, оглушение противника на два следующих хода); ключи от задней и передней дверей в цирк (железный черный, с оголовьем в форме пиковой масти и большой начищенный с позолотой).

Совесть: -2 КК

Честолюбие: +2 КК

Жадность: -

Любопытство: -2 КК

Трусливость: -1 КК

Авторитет: -

Заклинания: страх, бубнянка, гром-порази, тягость. Использует 3 заклинания в сутки.

Отвод глаз: позволяет отвести глаза тому, кто преследует (если это один человек). Преследующий кидает *дар + чувствительность* против **УС 4**, провал значит, что он не замечает карлика. Можно использовать только раз в час и только на одного преследователя.

Страх

Вселяет страх в выбранное существо. Проигравший VS очень боится старуху и убегает подальше, забыв обо всем.

VS: дар + злочары / дар + сопротивление

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Создается: КД **Действует:** 5 ходов

Гром-порази

При удачном ударе половником, Кушманка кричит «Гром-порази!», жертва бросает *сила + выносливость УС 5*, провал означает, что жертва стоит, как громом пораженная (в ступоре).

УС: 5

Расстояние: вплотную

Создается: КД **Действует:** 10 ходов минус 1 ход / 1 пункт силы + выносливости жертвы.

Тягость

Резко уменьшает физические силы одной персоны. Проигравший VS теряет по 2 пункта силы и ловкости (но они остаются минимум =1). Он может делать только одно длинное или одно короткое действие в ход.

VS: дар + злочары / дар + сопротивление

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Создается: ДД **Действует:** 1 час

Бубнянка

Действует только на неподвижных (например: пленных, спящих, парализованных). Кушманка колдует у лица жертвы, и та перестает нормально разговаривать, может только бубнить что-то совершенно непонятное.

АВ

Создается: 1 ход

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Действует: 1 день

Старуха колдует *страх* на стрелка (если с агентами охранник Грачевских, то на него), затем *тягость* на

бойца. После бросается в рукопашную с половником наперевес и при удачном ударе произносит *гром-порази*.

Крыса – Пахнутка

**Умения**

Реакция: 6
Скорость: 5 гексов в ход
Атака: 5 КК сбоку или в лицо,
8 КК неожиданный прыжок сзади.
Уклонение 6 КК.

Характер: предана Кушманке, обладает зачатками разума, не любит никого, кроме старухи. У крысы 2 пункта здоровья, от первого же удара она падает на землю и отползает в сторону.

Зараза: любой, кого укусила крыса, бросает *сила + выносливость УС 3*. Если не выкинул, теряет по 1 пункту ловкости в час (при 0 ловкости теряет сознание). Если обработать рану комплектом от ран или от болезней, все будет в порядке.

Билл и Филл: мастерски прыгая по канатам, издевательски встречают гостей, Билл ловко метает булаву, попадая в одного из агентов (-1 пункт здоровья).

– Больно? Добро пожаловать, незваные гады! – радостно закричали оба акробата, синхронно перекувырнулись через себя и ловко встали на один и

тот же качающийся канат. С лиц у обоих не слезают улыбки до ушей, словно приклеенные.

– Только вот никто ваши жалобы не услышит, – сочувственно замечает Филл. – А сейчас будет еще больнее!

Билл и Филл



Умения

Бег =3
Акробатика =4
Метательное оружие =2
Жонглирование =4
Артистизм =3



Близнецы хилые, у них по 5 пунктов здоровья!

Характер: веселые, жеманные и не очень умные, братья обожают глупые шутки, хихиканье, издевательства и красивые обтягивающие костюмчики. У обоих +3 КК к уклонению от выстрелов и прочих атак, если они прыгают на канатах.

Метательные булавы: 6 КК, попадание наносит 1 повреждение, а булавы летят к хозяину.

Совесть: -2 КК

Трусливость: +3 КК

Любопытство: -

Жадность: -

Честолюбие: +1 КК

Авторитет: -2 КК

То есть, если бой состоится на арене, у акробатов будет значительное преимущество. Агентам гораздо выгоднее выманить их туда, где нет канатов, и можно атаковать братьев на земле, где они не такие ловкие. Подсказать это может старый карлик Гефик.

Если агенты победили Кушманку и близнецов, они могут хозяйничать в цирке до 17.00 (или до 7.00 утра), когда с гуляний вернутся циркачи. Так же, агенты заметят на пальце у Билла кольцо из камня, похожего на яшму, только сиреневого цвета (+1 к ловкости, тому, кто его надел)

© Плен

Если агенты проиграли Кушманке, она пленяет их, отобрав все гаджеты, связав и опоив – запирает в зверинце у Леона, в загоне для *хворостней* (свиней, едящих бамбук, жесткую траву и ветки). Вокруг хрюкают хворостни, агенты по уши в навозе, в лицо им тыкается хворост.

Если агенты уже общались с карликами и привлекли их на свою сторону, карлики прокрадутся к ним во время представления (в 19.30) и освободят, но вернуть гаджеты не смогут – они уже у Шляпника, и тот закинул их в Шляпу (в комнату Самсона, там они и найдут их, если дойдут).

Если у агента есть шпионаж, он может попробовать освободиться от веревок: *ловкость* + *шпионаж* **УС 5**. Освободившийся агент сможет развязать остальных, дверь в клетку можно:

- открыть: *ловкость* + *шпионаж* **УС 4**,
- снять с петель: *разум* + *техника* **УС 3**
- сломать: *сила* + *атлетика* **УС 4**.

Другой способ выбраться: приручить птичку Пруню, запертую в тесной клетке напротив клетки, куда бросили агентов. Пруня – маленькая некрасивая

птица, вся грязная, встопорщенная и непропорциональная, с какими-то волдырями и редкими перьями. Ее крылья примотаны к телу с помощью тонкой ледяной цепочки. Это птица-удача, ей всегда везет, и она приносит удачу своему хозяину. Но Леон плохо обращается с Пруней, чтобы она не сбежала, он обмотал ее волшебной ледяной цепочкой, которая замораживает удачу Пруни. Агенты сразу замечают, какими грустными глазами смотрит на них птичка. Пруня грустно скрежещет (чирикает) и топорщит перья, показывая, как ей плохо в тесной клетке, с цепью на крыльях.

Освободить Пруню очень просто: с помощью хвороста снять ее клетку и подтянуть к решетке своей. Если открыть дверцу, птичка вылезет и будет проситься в ладони тому, кто ее освободил. Если взять ее в ладони, их тепло растопит лед цепи (агент потеряет 1 пункт здоровья). Свободная Пруня внезапно радикально изменит свой облик: станет очень красивой, с разноцветными перьями и длинным хвостом, запоет чудесным и залихватским голосом; вокруг Пруни постоянно переливаются радужные отсветы, и всем становится легче на душе.

Пруня будет преданна новому хозяину.

Во-первых, она слетает и украдет а) маленький нож, б) ключ от клетки – то есть, агенты смогут быстро освободиться. Во-вторых, ее хозяин получает +1 КК ко всем броскам, и у него отключается невезение! В-третьих, Пруня может быть разведчиком для группы (слетать за угол и посмотреть, что там, затем предупредить хозяина: например, резко чирикнуть, если впереди опасность). Она очень сообразительная.

Если агенты не могут выбраться, то см. *Вариант окончания 3 – «Бесславное поражение»*.



© Зверинец Леона

Неважно, попадут агенты в зверинец сами или их бросят туда связанными как пленников, прочитайте им это:

Большое помещение разделено на вольеры и клетки. В одном спят тигры, в другом расхаживает недовольный лев. В третьем храпит минотавр сгирая на ногах и ошейником на шее. Дремлют семеро пони с длинными гривами и пышными хвостами

Совет инструктору: ты можешь придумать несколько необычных зверей и монстров, нарисовать их и показать игрокам. А можешь даже сделать так, что один зверь сможет помочь агентам разузнать, что тут происходит, а другой вызовет их из плена – если агенты поймут, как приручить неземных зверей. Только не делай зверей слишком сильными, чтобы их помощь не могла изменить общую ситуацию в сюжете миссии, а просто немного облегчила агентам работу.

© Комнаты-гримерки

Это комнаты каждого из циркачей. Маленькие и скромные, они обставлены просто: лежанка, шкаф и гримерный стол с креслом. Комната каждого оформлена в соответствии с его занятиями: у Эспады на стене мини-коллекция ножей, у Кавалерист-девицы картины лошадей, у Синей бороды разнообразные пилы и галерея портретов всех его жен – и т.п.

В гримерках нет ничего ценного: попытавшись снять со стены кинжал, агенты обнаружат, что это муляж из папье-маше. Настоящие жилые комнаты у всех циркачей находятся в Красном Замке внутри шляпы.

© Плачущий призрак

Одна из комнат-гримерок, с черной потрескавшейся дверью, запечатана цепями. Если подойти к ней, цепи начинают дрожать и из-под двери тянет холодом и туманной дымкой, внутри завывает ветер. Карлики боятся этой комнаты, и шепотом сообщают агентам, что там какая-то женщина стелает по ночам, и что-то нараспев читает на непонятном языке. Карлики попытаются изобразить: «Бандито бурини... Винтеро дурдомо». «Да нет, болван! Ундино верини, Винтеро ургоно» (в такт этим словам цепи с лязгом трясутся).

Они считают, что в комнате призрак какой-то замученной жертвы Шляпника. Она появилась в комнате примерно год назад, до того это была комната одного из уволившихся циркачей. Через неделю комнату запечатали, но все равно: иногда по ночам призрак выплывает оттуда и стелает в коридорах, покрывая изморозью стены и заставляя карликов дрожать у себя в домах... ведь однажды замешкавшийся карлик попался призраку в руки, его нашли обмороженным и сошедшим с ума от страха, через полгода он умер...

цветов радуги. Попугаи размером с собаку спят в клетках под потолком. За мутным стеклом медленно ползают изумрудные и сапфировые змеи. В мощной железной вольере медленно хрустит, пережевывая фиолетовые кристаллы, небольшой динозавр. По соседству с ним жонгусеница – даже во сне она жонглирует шарами, из которых состоит ее длинное тело.

Невиданные неземные звери, собранные в разных мирах, томятся в зверинце. А в стойлах напротив хрюкают вполне тривиальные свиньи и расхаживают важные гуси. Пока зверинец спит, все более-менее спокойно – только мягко трещит колония меднокрылых сверчков.

А следующий отрывок, только если агенты застали зверинец после 17.00:

Но когда звери просыпаются... Шум и гвалт стоят такой, что хочется зажать уши и зарыться в навоз! Множество карликов снует между вольеров, лихорадочно кормит, поит, убирает и моет зверей. Иногда сюда вбегает полуодетый красавец Леон с кнутом в руке, губы у него накрашены, щеки напояжены, он кричит, чтобы поторапливались, нещадно хлещет карликов, и тех зверей, которые его раздражают...

Если агенты попадут в зверинец сами (прокравшись или победив Кушманку с акробатами), они так же увидят Пруню и могут ее освободить и приручить.

Если агенты пытаются открыть дверь, цепи можно отомкнуть или выстрелом нуль-экса (он снимает магию, и цепи падают на пол) или ловкостью + шпионаж **УС 4**. Выбить эту дверь нельзя: каждый, кто пытается, получает леденелый удар (-2 пункта здоровья и ловкость = 1 на час). Третий способ открыть ее, произнести то заклятие, которое нараспев читает женщина в комнате по ночам. Если агенты догадаются повторить перед дверью «Ундино верини, Винтеро ургоно», из-за двери раздастся протяжный вой, цепи с грохотом упадут на пол, дверь покроет изморозь, затем она треснет и опадет осколками вниз, и агенты увидят, что вся комната заполнена густым туманом. Карлики в панике сбегут и попрятаться, а агенты услышат тихое стенание, полное боли.

В комнате призрак ведьмы Аврук, попавший сюда через зеркало из Красного замка. Она стелет из-за того, что не может покинуть Зеркало Боли. Уже сотни лет пребывание в зеркале сводит ее с ума и причиняет невыносимые страдания. По ночам призрак ведьмы, полный ярости, вырывается из зеркала и, окруженный туманом, носится по запечатанной комнате, стремясь вырваться оттуда и заморозить кого-то живого.

Заклинание, произнесенное агентами, вызвало призрак в комнату. Если агенты заходят внутрь, туман рассеивается, и они видят призрак высокой, статной женщины с властным лицом, которое исказил отпечаток неимоверного горя и постоянной муки. Женщина тянется к ним, стелет и шепчет что-то, ее касание неприятно холодит. Агенты понимают по ее жестам, что она просит отдать ей их тепло. Если кто-то соглашается, женщина берет руку агента в свои ледяные руки, и пьет его жизненную силу: агент бледнеет и теряет по 1 пункту здоровья в ход, а призрак розовеет и уплотняется, туман начинает таять. Агент может

в любой момент вырвать руку, если он отдал 2 или меньше пунктов жизни, женщина требует еще. Если 3 или больше, женщина довольна: ее боль временно прошла, и, сев в старое облупившееся кресло, с видом властной королевы, Аврук обращается к агентам (мысленно, все слышат ее тихий усталый голос):

«Благодарю вас за ваш щедрый дар. Мое имя – Изабелла. Я была королевой, но меня предали и отравили. Мой дух поселился в магическом зеркале, которое много лет переходило из рук в руки, и наконец попало к директору этого цирка, Маэстро Шляпнику. Он обещал мне помощь, обещал освободить меня из зеркала. Помогите ему и мне!»

Призрак тратит силы на общение, поэтому повторять не намерен. Сказав это, он тает и агенты остаются одни в туманной комнате.

Если агенты обследуют комнату, *дар + чувствительность*:

ЧУ 1: обычная комната, теперь нет и следа внешнего или сверхъестественного...

ЧУ 2-3: агент чувствует, что зеркало, висящее на стене в отсыревшей деревянной раме, веет магией.

ЧУ 4+: агент понимает, что зеркало само по себе обычное, но вглубь его уходит тонкая нить поля.

Если агент почувствовал нить, он может ухватиться за нее и его потянет в зеркало. Агент может отойти, а может поддаться и его затянет в зеркало – он пройдет насквозь и окажется в Круглой комнате – приемной Красного замка. Если кто-либо касается зеркала, он чувствует то же самое – руку начинает

тянуть внутрь, словно сквозняком, а зеркальная поверхность идет волнами. Т.е. агенты могут через это зеркало попасть в Красный замок (прыгнуть прямо внутрь Шляпы). Но пока самого Шляпника внутри нет, замок спит, и выйти из Круглой комнаты, чтобы его исследовать невозможно. Связь с Лапочкой в замке теряется.

© Арена цирка

Обычная арена цирка, разве что поменьше размером. Бордовый бархатный занавес, раскрашенный золотыми звездами и большой, слегка потертой серебряной луной, название «Цирк Безумного Шляпника».

© Цирк перед представлением

За два часа до представления цирк просыпается. Звезды возвращаются к 17.00, и начинается торопливая подготовка к представлению: в зверинце поднимается неимоверный гвалт, все носятся по цирку, карлики готовят декорации, звезды разминаются перед выступлением – в общем, сумасшедший дом.

Если агенты будут поджидать циркачей в цирке и нападут, инструктор по ситуации решает, какой из двух вариантов произойдет: или циркачи сплоченно окажут сопротивление (тогда агентам предстоит сражаться сразу против всех, включая даже Фейерверкера). Либо Шляпник запаникует и см. *Вариант окончания 1 – «Спугнуть Злодеев».*

Если агенты будут поджидать циркачей, и действовать осторожно (например, нападут на Шляпника, когда он один, или будут заходить в гримерки и говорить с циркачами), инструктор решает, как именно отреагирует каждый из циркачей в сложившейся ситуации.

5-ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Если агенты придут на представление и посмотрят его, они смогут рассмотреть всех циркачей в действии, поймут, каковы возможности каждого и, возможно, догадаются об их слабостях (если посмотрят внимательно). Сначала в цирке царит полная темнота, затем она взрывается звуком и невиданными световыми эффектами: под куполом летают драконы, на арене расцветают гигантские цветы. И звуки, и фантомы творит Аль-Факир, опытный в иллюзиях.

Из яркого цветка в центре Арены под фанфары выскакивает Шляпник, размахивая шляпой и жезлом.

Дамы и господа! Мадам и месье! Сегодня ваш счастливый день. Вернее, счастливый вечер. Лучший цирк во вселенной – дает представление только для вас! Сегодня вы увидите то, что больше не увидите никогда в жизни. Так радуйтесь и наслаждайтесь, откройте глаза пошире – и аплодируйте!

Вот как проходит представление:

Кто выступает	Что делает	Слабость персонажа
Билл и Филл	Братья-близнецы ловко скачут по натянутым пурпурным канатам, метают друг другу булавы, жонглируют стеклянными шарами, прыгают и ловят друг друга под куполом – а затем начинают летать на невидимых тросах и под аплодисменты кидать на зрителей лепестки роз с дурманящим ароматом.	Агенты кидают <i>разум + анализ УС 3</i> , при успехе замечают, что на земле эквилибристы неловкие и прихрамывают, и лишь на канатах преображаются.



Самсон	Красивые номера с поднятием тяжестей. Самсон нечеловечески силен, вызывает на арену мужчин, те пытаются поднять гири все большего веса, им все труднее, а Самсон поднимает их вместе с мужчинами под аплодисменты публики.	УС 4 , при успехе агенты замечают, что Самсону легче понимать более тяжелые гири, а легкие он поднимает с трудом!
Кавалерист-девица	Девушка ловко исполняет сложные номера на полном скаку, попутно спорит с лошадью в комичном стиле. Говорящая лошадь очаровывает публику меткими остротами.	<i>Общение + понимание людей</i> УС 2 , агенты понимают, что девушке очень грустно, и лошадь старается ее подбадривать.
Герр Фейерверкер	Устраивает потрясающее шоу с пиротехникой, фейерверки и взрывы, цветной дым и облака, принимающие разные формы. Фейерверки загораются в зале, несколько зрителей оказываются муляжами, у которых из глаз и изо рта летят разноцветные искры – а под конец под куполом загораются яркие искрящиеся звезды, исполняющие танец.	УС 4 , Фейерверкер не рад представлению и чем-то сильно опечален, хоть и театрально улыбается.
Синяя борода	Выходит с четверыми помощницами, красивыми, но мрачными женщинами, кладет их в ящики на ножках. Сначала втыкает в ящики шпаги и острые спицы. Затем распиливает женщин разными экзотическими пилами – кого-то напополам, кому-то ноги, кому-то голову. Затем соединяет распиленные коробки – и женщины выходят из них живые и невредимые.	УС 2 , Агенты понимают, что женщины не любят Синюю Бороду. Они замечают, как одна из них незаметно подставила ему подножку и он едва не упал.
Зодиак и карлики	Номера перемежаются краткими комическими миниатюрами: карлики в клоунских нарядах с поролоновыми молотами выбегают на сцену и, ругаясь, колошматят друг друга, а зрителей осыпают конфетами. А между этими номерами с ними на арену выходит старый Зодиак. Карлики с гоготом носятся вокруг старого волшебника и пинают его, бьют молотами, мешая колдовать, тот сбивчиво произносит заклинания, но из-за его забывчивости и того, что карлики мешают, все получается не так, как надо: вместо букета цветов возникает рыба и т.п.	УС 4 , агенты понимают, что старику на самом деле горько и неприятно, он не изображает – и что карлики действительно над ним издеваются, это не комический цирковой номер...
Леон	Устраивает потрясающее представление с экзотическими и фантастическими животными – гигантская гусеница, состоящая из шаров, жонглирует сегментами собственного тела, огромные попугаи носят клетку с Леоном под куполом, лев в юбке и с бантиками танцует, а тигры ревут популярную песенку. Звери слушаются Леона беспрекословно, даже рычат и нападают только по программе (повинуясь его командам). Бич в его руках как живой – щелкает перед глазами животных каждую секунду.	УС 3 , когда Леон выронил свой кнут, лев внезапно угрожающе зарычал на него, но Леон подобрал кнут, щелкнул у льва перед носом, и тот послушно прыгнул через горящее кольцо.
Эспада	Метает ножи из любых положений, практически безошибочно. Вокруг него танцуют женщины, разряженные в яркие костюмы, с яблоками, дынями, арбузами и кокосами на головах, плечах (на самом деле это иллюзии, созданные Аль-Факиром, а летающие ножи Эспады возвращаются к нему в руки). Эспада ловко сшибает все фрукты, не глядя, в танце, никого не задев.	Не показывает никаких слабостей.
Аль-Факир	Восточный маг вызывает иллюзии потрясающей HD-четкости в полном 3D :) Он спрашивает публику, чего она хочет увидеть и выдает все заказы. Постепенно от простого к сложному – начинает создавать нереальных существ, потом пейзажи, всем кажется, что они на берегу моря, бриз обдувает кожу, брызги падают на лицо. Под конец невиданная феерия из кружащихся фантастических существ, играющих в зале с людьми.	УС 5 , агенты замечают, что когда Факир споткнулся, контуры всех фантомов поплыли, пара мелких даже лопнули, как мыльные пузыри.
Шляпник	Сам не показывает фокусов и номеров до конца представления, а просто выскакивает и красиво представляет со всеми титулами следующего циркача.	-

Под конец Шляпник демонстрирует фокус «Бездонная шляпа»: ставит свою шляпу на середину арены, циркачи один за другим скрываются в ней. Билл и Филл с разбегу прыгают в шляпу из-под купола (в момент, когда они долетают до шляпы, мгновенно уменьшаются и проваливаются в нее уже крошечные), Аль-Факир залетает на ковре-самолете, Самсон входит, жонглируя гирями, и т.п. Затем Шляпник вызывает детей:

И, наконец, в завершение нашего представления, мы покажем вам еще одно чудо! Я вызываю сюда добровольца, который не побоится шагнуть в Бездонную шляпу и, получив подарки, выйти обратно. Вот ты, мальчик, хочешь получить в подарок слиток золота? Карамельного золота на палочке!

Зал кричит, половина детей рвется участвовать в конкурсе. Шляпник рассматривает и выбирает, у кого выше дар. Когда первый ребенок исчезает в шляпе, Шляпник делает вид, что пытается достать его оттуда (шарит в шляпе под хохот публики), потом с растерянным лицом объявляет, что шляпа не отпускает ребенка, а хочет еще троих, чтобы дать им подарков. Выбрав еще троих, он помогает им шагнуть в шляпу, прыгает туда сам – и через несколько секунд они появляются, увешанные гирляндами, с конфетами и подарками в руках. Но в шляпе прошли не секунды, а часы! Шляпник уже успел отнять у них дар. Он преспокойно имитирует, что еще двадцать детей исчезают в шляпе и появляются из нее – и представление заканчивается.

Если агенты допустят, чтобы кто-то из детей-мирлингов шагнул в шляпу, то даже если они выполнят миссию, с них спишется по 1 тачу и 10 линков с группы. Их долг – не допустить такого развития событий, и если игроки не понимают этого, инструктор может дать им прямое указание (срочный звонок от Лапочки).

Оптимально для агентов пробиться поближе к сцене и, не дожидаясь приглашения, выбежать на

сцену во время последнего фокуса. Тогда Шляпник возьмет их (если, конечно, они не росли). Однако если Шляпнику каким-то образом стало известно об агентах (они как-то засветились и выдали себя) – или если у него просто возникнет какое-то подозрение, Шляпник выберет одного из агентов, с самым высоким даром, пустит его в шляпу, а затем прикажет карликам оттеснить остальных, и пустит внутрь шляпы трое других детей. Таким образом, он разделит группу – агентам придется или атаковать Шляпника прямо на арене, что вызовет широкую огласку и огромный скандал (при некоторых исходах агентов надолго отстранят от службы, при остальных их ждет дисциплинарное взыскание). Либо прыгать в шляпу вслед за своим товарищем.

Важно: если Шляпник прыгнул сам, уже поздно – время в шляпе замедлилось, и все, кто там оказался, вернутся прежде, чем остальные успеют в нее шагнуть.

Если агенты будут вести себя агрессивно и при этом не преуспеют, милиционеры и карлики просто вышвырнут их из цирка как хулиганов, и отвезут в участок для серьезного разговора. А цирк в ту же ночь покинет Землю и уже не вернется (см. *Вариант окончания 1 – «Спугнуть злодеев»*). У агентов есть 2 часа, чтобы сбежать из участка (например, оглушить милиционеров с помощью Стирателя) и вернуться к цирку, пока Шляпник готовится к отбытию в Спектаклярис.

Если агенты как-то сумеют проникнуть внутрь шляпы, не вызвав ничего подозрения, там не будет никого из циркачей, будет тихо и сумрачно. Без Шляпника Красный замок спит: все двери закрыты и никак не открываются, вернуться или выбраться никак нельзя – и агентам все равно придется дожидаться появления Шляпника и дальше (см. *Раздел 6*).

6 – КРАСНЫЙ ЗАМОК



Как бы агенты не попали в шляпу, они окажутся в комнате с картинами. Это вход в Красный замок.

Когда темнота в глазах и головокружение прошли, вы поняли, что сидите в центре комнаты, похожей на граненый стакан. Стены, пол и потолок у нее обиты ярким красным бархатом, на потолке горят золотистые звезды. На каждой из граней комнаты (всего их восемь) висит картина в золоченой раме, но вместо картин в рамах... игральные карты. В верхней части рамы на каждой картине стоит римская цифра: I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII.

На потолке изображен веер из всех восьми карт (таких же, как в картинах с рамками), и перед ними открывается красная дверь...

Король пик (I): Самсон Силыч.

Король крестей (II): барон Синяя Борода.

Дама червей (III): Кавалерист-девица.

Перевернутый Король Пик (IV): сеньор Эспада.

Валет бубей (V): Герр Фейерверкер.

Крестовый валет (VI): Леон-зверолов.

Звезда (VII): маэстро Зодиак.

Пиковый туз (VIII): Аль-Факир.



Дальнейшие события развиваются по одному и тому же сценарию, с незначительными отличиями.

Вариант 1

Если агенты под видом обычных детей прибыли сюда, и Шляпник ни о чем не подозревает. Появившись вслед за агентами, он в отличном расположении духа говорит: «Ну-с, дорогие мои, кто хочет Безумное чаепитие?!»

Если агенты пытаются напасть на Шляпника или предъявить ему ультиматум («Вы арестованы» и т.п.), он в явном ужасе, но справляется с собой и гневно кричит: «Проклятые агенты! Хотите сорвать мое представление? Не выйдет. Красный замок мой, и здесь все по моим правилам. Хотите помешать мне? Сначала найдите меня!» В ту же секунду он взрывается сотнями карт, которые разлетаются по всей комнате, и когда они падают на пол, Шляпника уже нет.

Если агенты делают вид, что они обычные послушные дети, Шляпник пытается подчинить их волю: «Одно малюсенькое заклинание, чтобы нам всем стало веселее! Кшукси-мукси-шлюксии!» и когда видит, что его чары не действуют (а они не действуют на тех, у кого разбужен дар), он изумленно замирает, а потом понимает, что это агенты и действует, как описано выше.

Вариант 2

Если агенты в наглую прыгнули в шляпу перед носом у Шляпника, он поспешно прыгает за ними, чтобы разобраться с чужаками. Увидев, что это не просто дети-хулиганы, он в гневе кричит:

«Проклятые агенты! Хотите сорвать мое представление? Не выйдет. Красный замок мой, и здесь все по моим правилам. Хотите помешать мне? Сначала найдите меня!» В ту же секунду он взрывается сотнями карт, которые разлетаются по всей комнате, и когда они падают на пол, Шляпника уже нет.

Вариант 3

Если агенты прибыли сюда тайно, ночью или днем, но Шляпника пока нет: Красный замок спит, ни одна дверь не открывается, выбраться отсюда невозможно – и только к концу представления здесь появляется сначала один мальчик (10 лет, Олег), а затем три девочки (Ира 8, Оксана 7, Лена 9). За ними приходит и Шляпник. Увидев незваных гостей, он в ужасе застывает на секунду, а затем в гневе кричит: «Проклятые агенты! Хотите сорвать мое представление? Не выйдет. Красный замок мой, и здесь все по моим правилам. Хотите помешать мне? Сначала найдите меня!»

В ту же секунду он взрывается сотнями карт, которые разлетаются по всей комнате, и когда они падают на пол, Шляпника уже нет. Правда, детей он взять не смог – агенты могут оставить их здесь (это проще) или повести за собой.

Важно: все попытки напасть на Шляпника в этой комнате ведут к тому, что при первом же попадании он рассыпается ворохом карт.

Важно: когда приходит Шляпник, время в Красном Замке сильно ускоряется, и агенты теряют связь со штабом. Потому что когда здесь проходит час, там всего секунда...

После того, как Шляпник исчез, агенты остаются в комнате одни (или с удивленными детьми). Картины на стенах – это двери в комнаты циркачей, живущих в Красном Замке. Замок устроен таким образом, что в тайную Красную комнату (жилище Шляпника) можно пройти только с его разрешения – или собрав восемь карт у владельцев всех восьми комнат. Только с картами на руках агенты смогут открыть дверь в

Красную комнату, которая находится в другом измерении Красного замка.

Агенты могут подойти и коснуться картины со знаком «I» – они мгновенно окажутся в коридоре, который ведет к двери в апартаменты соответствующего циркача. Другие картины не реагируют на прикосновения и прочие усилия, пока агенты не получили новую карту. То есть, если у агентов на руках карты из комнат I и II, они могут пройти в комнаты I, II и III. А когда собраны все восемь карт, агенты могут попасть в Красную комнату – сердце замка, где живет Шляпник и хранится проклятое зеркало с духом ведьмы Аврук.

Когда агенты получают карту от владельца комнаты, они могут вернуться с ее помощью в комнату с картинами.



6.1 – ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ САМСОНА СИЛЫЧА

Небольшой коридор, сверху донизу обитый красным бархатом, ведет к высокой двери с табличкой в виде гири: «Самсон Силыч, почтенный силач. Тянуть трижды!» и тремя небольшими гирьками на цепочке. Если потянуть, гирьки стукнутся в дверь одна за другой, и она откроется.

Гигант Самсон Силыч очень любит кукол. В детстве у него было мало игрушек и радостей, поэтому он коллекционирует красавиц из разных миров – а так же кукольные домики, крошечные наборы мебели, одежды, посуды и утвари. В свободное время он проводит чайные церемонии для своих любимиц.

Игроки застают Самсона в момент, когда он накрыл стол для только что купленных земных кукол Барби, чтобы познакомить их с лучшими красотками из своей коллекции. Самсон посадил маленьких

барышень за изящный резной стол из вишневого дерева, заварил чай в крошечном алмазном сервизе из *Поднебесной*, разлил по чашкам заварку из лепестков *сладчайных роз*.

Вошедшие видят просторные апартаменты, левая сторона которых представляет собой мечту маленькой девочки, а правая – рай бодибилдера. Резкий контраст усиливает впечатление: грубый каменный пол сменяется паркетом с ковриками и подушками, мощные брутальные тренажеры – изящными домиками с обстановкой, продуманной до мелочей, рюшечками и оборками. А в задней стене между этими двумя половинами находится ниша, в которой стоит тренажер с лямками и для рук и ног, увешанный цепями с тяжелыми гирями – а сверху висит на тонкой цепочке карта: пиковый король.

Если агенты сразу будут атаковать, Самсон перед тем, как драться, спрячется за кадкой с фикусом, и выкрикнет оттуда фальцетом: «Господа! Предлагаю спокойно обсудить ваши претензии!» Если же агенты войдут спокойно, то он попытается их обмануть.

Силач повернулся к вам с удивленным видом и крошечной чашкой дымящегося чая, зажатой между двух огромных пальцев. «Доброй ночи, – вежливо поздоровался он неожиданно певучим голосом. – А у вас назначено?..»

Вариант 1

Если агенты дадут понять, что они хотят поймать Шляпника и вернуть детям похищенный дар, Самсон постарается убедить их, что он и сам ненавидит проклятого директора, рад встрече и может помочь.

– Вы правда враги Шляпника? – переспросил Самсон, вглядываясь в ваши лица и что-то обдумывая. – Хммм... А я думаю, вы просто его посланники и хотите обмануть простодушного Самсона, – он выпятил подбородок и сурово нахмурил брови. Если агенты отрицают, Самсон делает вид, что верит им.

– Враги моего врага – мои друзья, – сказал Самсон взволнованно. – Я не чужд страданиям бедных детишек, – он указал в сторону своей коллекции кукол. – Проклятый преступник и его приспешники должны понести наказание! Чем я могу вам помочь?

Вариант 2

Если агенты попытаются сделать вид, что они тут в гостях у Шляпника или, например, на экскурсии, он подыграет этому обману: радушно покажет свои апартаменты и предложит чаю с угощением.

– Посмотрите на мою коллекцию кукол. Здесь есть очень дорогие экземпляры. Например, Златовласка – творение эльфийских мастеров Зачарованного мира. А эта Бледная Мэри – ручная работа одного призрака... Честно говоря, куклы из вашего мира так себе – он указывает на Барби. – А вот мебель и эти... передвижные домики ничего, – он любовно погладил игрушечный «Роллс-ройс».

– Это мои тренажеры, – говорит Самсон, показывая гостям агрегаты, больше напоминающие машины для пыток. – Вот эти шипы очень мотивируют поднимать штангу повыше! А браслеты не позволяют сойти с тренажера, пока не сделаешь сто рывков... после сотого пружина отжимается. Немного жестоко и опасно, но результат налицо, – силач ослепительно улыбнулся и напряг могучие бицепсы.

– А это кукольный тренажерный зал для Кена. Купил у вас в супермаркете. Не мог пройти мимо, так мило – теперь и слева в моем доме есть тренажерный зал. Смотрите, крошечные гири, штанги...



Если агенты заявят, что приглядываются, рассматривают комнату кукол – каждый из них может кинуть один из двух чеков (какая сумма выше, то и кидать): дар + чувствительность или разум + анализ **УС 5** либо разум + знание о других мирах **УС 3**. При успехе, агент обращает внимание на одну из кукол, стоящую в тени. Это большая кукла, примерно с полметра размером, с темно-оливковой кожей, раскосыми изумрудными глазами и лакированными крылышками как у стрекозы, стройная и с копной роскошных темно-синих волос. Если агент кидал дар, он чувствует, что это *живое существо*! Если кидал разум + анализ, замечает, что мастерство и реалистичность исполнения куклы выше всяких похвал и даже кажется, что она живая... А если кидал Знание о других мирах, он вспоминает, что это *Илионская пикси*

(существо из Зачарованного мира), и еще замечает клеймо у куклы на плече. И с ужасом понимает, что это одна из *сайлит* – живых существ, которых ловят мастера темного разума, погружающие их в ментальную кому и покрывающие их специальным лаком, чтобы не портились. Создавать таких «кукол», покупать и хранить их, зная, что это живые существа – страшное преступление, преследуемое законом практически во всех обитаемых мирах. Понимание того, что у Самсона на полке стоит живое существо, покажет сущность этого человека.

Как бы не пошел разговор, Самсон Силыч разливает дымящийся чай в крошечные чашки, выпивает из своей, делает счастливое лицо и показывает пришедшим на их чаши, мол, угощайтесь.

– Сладчайные розы, – говорит он довольно. – Половину травяного рынка на Базарате обошел. Но нашел-таки. В Атомной пустыне за чайник с таким чаем дают ремонтного дроида или псину. Но кукол у них нет, так что...

Пытаясь выдать себя за своего, Самсон может рассказать агентам то же, что и карлики (см. Раздел 4: «Цирк»). Он знает, что у Шляпника какой-то коварный план, и тот собирает дар у детей не просто так. Но подробности ему неизвестны – единственное, что он может сказать: что Шляпник работает не на себя, а на кого-то еще. Чтобы вызвать доверие у пришедших, силач расскажет им это.

Если агенты заявляют, что пытаются почувствовать ложь, то кидают разум + понимание людей, а инструктор за Самсона кидает 4 КК. При выигрыше, агенты чувствуют неладное: замечают, что Самсон не такой простой, каким хочет себя показать. Использо-



вание гаджета Головоломка поможет понять, что Самсон что-то недоговаривает или даже врет – а удачный бросок погружает Самсона в легкий транс, и на следующие 3 ответа тот правдиво ответит все, что у него спросят. Потом очнется и, осознав, что произошло, бросится в атаку на агентов.

Если агенты пили чай, через десять минут после этого у всех выпивших резко начинает кружиться голова и трояться в глазах, сильная слабость подкашивает ноги. Включается секундомер, у них есть 1 ход на то, чтобы попытаться вылечить себя или друзей от яда: ячейка Мед.набора от отравления или подобный эффект позволяет нейтрализовать действие яда. Агенты, не преодолевшие его действие, падают без сознания, а те, кто преодолел, чувствуют слабость: сила и ловкость временно уменьшаются на 1.

На самого Самсона он не действовал, потому что, во-первых, хитрый силач давно принимал мелкие дозы и его организм уже привык, во-вторых, потому что доза слишком маленькая для такого большого и могучего человека. Если кто-то из агентов

сумел преодолеть яд, Самсон просто нападает на него. При поражении агенты попадают в плен (см. *Вариант окончания 3 – «Бесславное поражение»*).

Если агенты не пили чай, Самсон не настаивает, сам выпивает еще кружечку и пробует более хитрую тактику: предлагает агентам в помощь «усиливающий корень», который он якобы принимает перед выступлениями, говоря, что кусочек корня повышает силу съевшего. Самсон рекомендует принять корень сейчас, перед следующей комнатой, ведь в любой из них может ждать героев жестокий и опасный Барон Синяя Борода, или ужасный Аль-Факир. Однако, это вовсе не «усиливающий корень», а тот самый ядовитый, сок которого Самсон добавил в чай. Если агенты поверят и примут корень, уже через минуту он подействует, как если бы они выпили чай.

Если агенты разгадали намерения Самсона, тот улыбается, лихо подкручивая свои усы, и со словами: «Ну что же, покуражились, а теперь покулачимся» нападает на них.

Самсон Силыч



Умения

Атлетика =5
Плавание =2
Рукопашный бой =3
Выносливость =5
Анализ =2
Артистизм =2

Здоровье на 3 пункта выше, чем стандартное!

Характер: внимательный, расчетливый, всегда маскируется под простодушного глуповатого, а на деле весьма умен. Любит жить в достатке и комфорте, не любит никакой ответственности. Поэтому правление Шляпника ему очень удобно.

Защиты: устойчивость против оглушения, ядов и болезней к парализации (+2 КК к броскам против них).

Атака гирей: Самсон бьет здоровенной чугунной гирей с головами горгулий по бокам, держа ее двумя руками. Увернуться от его мощных ударов легче, чем обычно: жертва получает +1 КК к увороту. Попадание наносит 3 повреждения, и может сбить с ног (*ловкость* + *акробатика* **УС 4**, чтобы не упасть). Головы горгулий кричат в момент удара: «На тебе, человечиско!» «Прощайте, зубоньки!» «Ты еще стоишь?!»

Совесть: -2 КК
Честолюбие: +1 КК

Жадность: -
Любопытство: +2КК

Трусливость: -3 КК
Авторитет: +1 КК

Если Самсон побежден, агенты могут попытаться взять его карту, но обнаружат, что не в силах снять ее с тоненькой цепочки, а сама цепочка не рвется, как будто она алмазная. Самсон быстро приходит в сознание.

– По закону моей комнаты, – говорит он, – взять карту сможете лишь если нагрузите столько гирь, сколько я не смогу выдержать. Если я не выдержу тяжести – цепи упадут... и карта ваша.

Самсон не врет, именно так работает механизм. Если агентам нужна карта, Самсон садится в свой тренажер, продевает руки и ноги в лямки и ждет. Но даже если агенты сгрузят сюда все 10 тяжелых гирь, которые есть в апартаментах, Самсон выдержит их. От натуги у него глаза на лоб полезут, но он будет стоять, как Атлант, перекрывая агентам проход. Есть три способа преодолеть его: или попытаться, нагрузив его, вдавить силача под пол: агенты кидают столь-

ко кубиков, сколько их суммарная сила, а Самсон 7 КК плюс столько, сколько гирь агенты положили на весы! А второй способ парадоксален: если положить туда одну из крошечных гирь, взяв ее из кукольного домика, глаза у Самсона вылезут из орбит, он хрюкнет, не выдерживая огромной тяжести, и с булькающим звуком упадет на пол, а карта сорвется с цепочки и упадет вниз.

Секрет Самсона в том, что давным-давно он был щедрым хилым мальчиком, часто болел, терпел обиды и издевательства. В 17 лет он продал старому *скупщику душ* совесть и сострадание – а тот дал ему отвар, делающий Самсона богатырем. Но у ненастоящей богатырской силы есть обратная сторона: чем легче гиря, тем сложнее Самсону ее поднять и удерживать...

Третий способ прост: снять карту с цепочки, раскрыв хитрый замок-головоломку: *ловкость* + *техника* **УС 4**.

Если агенты победили, с ними заговорят головы горгулий с гири.

– Эй вы, мягонькие, – вдруг сказала горгулья с гантели. – Заберите нас отсюда! Надоел нам этот куклолюб.

– Хотим к нормальному хозяину, – поддакивает ей вторая горгулья. – Не к вам, конечно, но лишь бы отсюда выбраться. Если возьмете с собой, мы вам поможем.

– Будем легкими, как перышко. И если вдруг понадобится чего-нибудь разбить или сломать, **ВСЕГДА ПОЖАЛУЙСТА!**

Агенты могут взять их с собой, и получит + 3 КК на разбивание или ломание почти чего угодно кроме массивных каменных или железных дверей, стен и т.п.

Важно: агенты не могут своими силами разбудить илионскую пикси, но могут взять ее, чтобы это сделали ученые О.С.А. или просто доложить о том, что ее обнаружили, когда выберутся отсюда. В случае если пикси удастся спасти, группа получает +5 линков к рейтингу.

Совет инструктору: если игроки провалят миссию из-за того, что доверятся Самсону, обратите их внимание на то, что это не случайность, а закономерность.

Во-первых, у агентов были сразу два источника информации, говорящих о том, что Самсону не стоит доверять: Лошадь и карлик Бофур. Если бы они тщательнее собирали информацию перед тем, как действовать, они бы знали, что доверять из циркачей можно только Кэти, Фейерверкеру и, может быть, Зодиаку.

Во-вторых, существует умение понимание людей, гаджет Головоломка – которые позволяют проверить, говорит ли человек правду, не лукавит ли. В случае с Самсоном оба могли бы сработать.

Хорошие агенты не считают, что им «не повезло», а ищут, в чем прокололись, чтобы избежать этого в дальнейшем.



6.2 – ЗАЛ СИНЕЙ БОРОДЫ



- 1 – 12 ящиков с распиленными женами Синей Бороды.
- 2 – Постамент, на котором спит Барон, накрытый стеклянным колпаком
- 3 – Большой камин, в котором пылает пламя.
- 4 – Стол со свежей едой и напитками.

сильнейшего жара того, кто ближе всех стоит к часам (жар наносит 1 повреждение). При попытке атаковать ее, она мгновенно прячется в дверь и не получает вреда. Правильная постановка часов: 24.00 (обе стрелки-пилы наверх) открывает дверь.

Короткий коридор привел вас к зловещей двери в готическом стиле: узкой, с торчащими шипами. Посередине двери вы видите... часы часы в виде Луны, с двумя звездочками у нее наверху.. Вместо стрелок у них небольшие пилы, длинная и короткая. Сейчас они показывают без двадцати минут два. На двери нет ни замка, ни ручки...

Часы и есть замок, дверь открывается, если правильно поставить стрелки-пилы. При неправильной постановке:

Внезапно в часах открылось окошечко, но вместо кукушки оттуда высунулась маленькая, уродливая голова горгульи. Открыв глаза, сияющие желтым огнем, она злобно прошипела: «Гар-гу! Гар-гу! Неправильное время! Еще одна ошибка, и я вас поджарю!»

При каждой следующей неправильной попытке, Горгулья разевает железную пасть и обдает волной

Горгулья выскочила из окошечка с пронзительным криком: «Правильно, у нас всегда полночь!». А пилы вдруг ожили и стремительно прокрутились каждая в свою сторону – вверху они сошлись, и отрубили голову горгульи от часов. «Дьявол... что же я за выскочка!..» прошипела она и покатила по коридору. С протяжным скрипом дверь открылась.

Если агенты трижды не угадали, дверь тяжело вздыхает и открывается. Так же можно проломить часы (*сила + атлетика* **УС 5**), тогда дверь откроется.

Вы видите полутемное помещение, грубо вымощенное каменными плитами. Впереди горит огромный и жаркий камин, огненные отсветы танцуют на множестве деревянных ящиков... вы видите, что из некоторых торчат женские ноги! Из других – руки, из третьих – головы. Дверь с неприятным скрежетом начинает медленно закрываться. Вы заходите?



Когда агенты заходят в помещение, они видят в неверном свете огня из камина постамент, стоящий слева от камина, в сумраке. На постаменте под стеклянным колпаком лежит, скрестив руки на груди, высокий худой мужчина в камзоле с роскошной синей бородой. Кажется, он спит. В ногах у него какой-то сверток размером с крупную кошку или среднюю собаку. По бокам лежат две начищенные до блеска пилы. Слева от постамента стоит стол, накрытый яствами: они все свежие и вкусные, как будто их только приготовили и принесли.

По стенам развешаны картины, покрытые пылью. С них смотрят лица, каждое из которых мрачно по-своему. Жизнь каждого из людей, запечатленных на картинах, несчастна. Одна картинка выделяется: на ней изображены часы крупным планом, и на картину наложены две ржавых старых пилы вместо стрелок.

В передней части зала беспорядочно расставлены полосатые деревянные ящики на колесиках: ноги, руки и головы безвольно свисают. Двенадцать ящиков: агенты понимают, что перед ними четверо разрезанных женщин... Но, как только агенты делают что-то (включают свет, громко говорят, передвигают ящик), та из женщин, которую они задели или которая

к ним ближе всех, пробуждается:

Женская голова дрогнула... и проснулась.

– Ой, – удивленно воскликнула женщина. – Кто вы такие? Бегите отсюда, иначе Борода проснется и распилит вас тоже!.. Не хотите убежать?.. Хи-хи, какие милашки... – она очаровательно улыбнулась, – Меня зовут Книксен, а вас?

Увидев, что агенты не собираются убежать, женщина начинает с ними кокетничать. Просыпаются и другие женские головы, а так же ручки и ножки. Ножки болтают в воздухе, чешут одна другую, поправляют туфельки. Руки из средних ящиков делают друг другу маникюр, мажут друг друга кремом, играют в карты, весело машут пришедшим. А головы улыбаются и заигрывают с агентами-парнями.

– А вы не могли бы поправить мне заколку? – спросила блондинка с розой в волосах. – О, какие нежные у вас руки... и такие сильные! А что это у вас, пистолет?..

– Линсия такая настырная... – прерывает ее брюнетка с хрустальными серьгами, скромно хлопая глазками. – Может, вы хотите о чем-то спросить? Я в вашем распоряжении!!

Вопросы и ответы

Кто вы? Жены барона Синяя Борода. Матильда, Линсия, Книксен и Хелена. Те, кто разговаривают с женщинами, кидают *общение + понимание людей* **УС 3**. Успех значит, что агент понял: жены не любят Синюю Бороду, хоть и боятся его.

Где карта Барона? Женщины не знают. Внимательное изучение комнаты *разум + анализ или разум + шпионаж* **УС 3** подскажет, что за картиной с часами находится скрытая ниша.

Барон спит? Отдыхает после представления, и пробудится утром... или если сделать *что-то*, правда жены не знают, *что именно*. Барона они очень боятся, и советуют пришедшим уйти до того, как он проснется.

Что это за стол с едой? Это стол женщин, когда Борода просыпается, он собирает их целыми, и они могут поесть. На столе всегда свежие еда и напитки. А в камине всегда горит пламя, когда Барон здесь. Но нередко он бросает их тут, распиленных, и им тут холодно и страшно в темноте.

Как собрать вас? Жены не знают этого. «В разобранном состоянии мы такие глупенькие!» Они знают, что если собрать их правильно, они срastутся, а иначе нет.

Действия

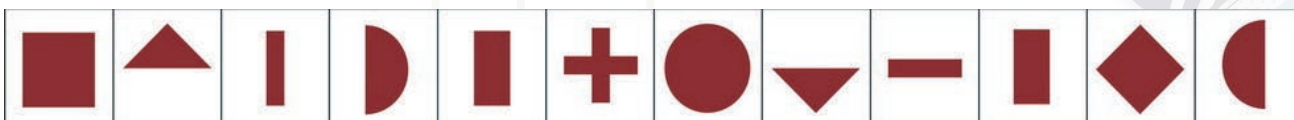
Поесть еды со стола. Еда не только утоляет голод, а напитки жажду, но и восстанавливает 2 пункта здоровья у всех, кто хотя бы немного поел и попил. От количества не зависит, можно хоть облопаться: все равно +2 пункта здоровья.

Попытаться сдвинуть Барона и открыть дверь. Не дает результатов. Постамент как зачарованный, ни царапины, щелей и замков нет. А вот разбудить Барона можно: сильный удар по куполу или *дар + чувствительность* **УС 4**, при успехе агенту удалось разбудить Барона.

Поставить на картине с часами стрелки-пилы на полночь (24.00). Картина откроется, как дверца, и за ней в нише будет лежать карта барона: Король крестей. Тут же стеклянный колпак с гулким звоном откинется, и Борода проснется.

Собрать жен. При даже поверхностном осмотре ящиков, игроки заметят на них значки (см. ниже). Нетрудно догадаться, что значки помогают правильно собрать жен, агентам нужно лишь понять логику, согласно которой это делать. Если сборка была правильной, ящик громко щелкает, и раскрывается, женщина свободна и начинает радостно щебетать слова благодарности, обнимать спасителей и строить им глазки. Но тут же стеклянный колпак открывается и проснувшийся Барон в ярости встает с постамента с двумя пилами в руках.

Символы на ящиках (в порядке расстановки ящиков по комнате):



Правильно сложить: каждой жене соответствует тройка символов (фигура и две ее половинки: ромб и два треугольника, квадрат и два прямоугольника, круг и два полукруга, крест и две полосы). То есть, когда игроки складывают их правильно, получается четыре дамы: бубновая (Линсия), червовая (Книксен), крестовая (Матильда) и пиковая (Хелена).

Последний ящик громко щелкнул – и эхом ему раздался гулкий звон стекла. Вы обернулись к постаменту, и увидели, что стеклянный колпак поднимается, а Барон под ним проснулся и увидел, что происходит. Лицо его перекошил гнев:

– Вы целовали моих жен! – закричал Синяя Борода, и пурпурные пятна проступили на его щеках, а борода вздулась, будто на сильном ветру. – Вам не сойдет это с рук. И с ног не сойдет. Потому что я вам их – отпилю!

Стеклянный колпак еще не до конца откинулся – а Барон уже вскочил на ноги, и в руках его сверкали, отражая пламя камина, две длинных зазубренных пилы. С искаженным от ярости лицом, и болтающейся из стороны в сторону бородой, Барон кинулся на вас.

Барон Синяя Борода



Умения

Бег = 3
Бой с оружием (пила) = 3
Уклонение = 2
Медицина = 3
Артистизм (фокусы) = 4
Запугивание = 4

Характер: молчаливый, нелюдимый, строгий и легко впадающий в ярость, Барон не любит никого, даже своих жен. Хотя он питает к ним симпатию, но боится, что они предадут его – как предали жены его отца, дедов, прадедов. Таково родовое проклятие...

Блок: за счет своего мастерства при обращении с пилами, Барон может отразить 1 атаку в ход (тратит короткое действие). Будь то удар рукопашную или выстрел, Борода или отбивает его пилой или укрывается за ее широким зазубренным лезвием. Блок автоматический, инструктор просто говорит, что первая атака по нему была отражена.

Атака пилой: Барон машет пилами как самурай мечами – воздух гудит, рассеченный двумя острыми лезвиями. Похожий на мельницу (убийцу Дон Кихотов :), Синяя Борода проводит 2 атаки в ход, по 6 КК! Базовое повреждение каждой пилы = 2.

Совесть: -2 КК
Честолюбие: +4 КК

Жадность: -
Любопытство: -

Трусливость: +2 КК
Авторитет: -1 КК

Если агенты проигрывают бой, они попадают в плен (см. *Вариант окончания 3 – «Бесславное поражение»*).

Если игроки вели себя с женами вежливо и собрали их не просто чтобы открыть дверь, а еще и чтобы помочь бедняжкам, то женщины помогают во время боя, подставляя Бороде подножки. Каждый ход одна из жен пытается толкнуть Барона, подставить подножку или еще как-то помешать: Борода проверяет при неудаче спотыкается и теряет одну атаку в этом ходу (бьет пилой 1 раз вместо двух).

Если поймать бороду Барона и схватить ее, то силы Синей Бороды резко снизятся: Сила=2, Ловкость=2, только 1 атака в ход. Так как борода мотается из стороны в сторону во время боя (инструктору рекомендуется упомянуть об этом пару раз во время боя), поймать ее не сложно, главное попытаться: *ловкость + рукопашный бой* **УС 3**. Но Барон первым делом будет бить по тому, кто держит его за бороду, чтобы получить ее обратно и вместе с ней свои силы. А если бороду обрезать или сильно укоротить, Барон надолго потеряет силы и будет неспособен даже поднять пилы, не то, чтобы кого-то атаковать... Так же бороду можно поджечь.

Когда у Барона остается 3 жизни (т.е. он вступает в состояние «ранен»), он перестает атаковать, а напротив, отступает к постаменту, прикрываясь веерной защитной – в этот ход у него работает 3 блока вместо одного. Т.е. он автоматически отражает три любых рукопашных или стрелковых атаки. Подбежав к постаменту, Синяя борода хватается что-то со дна постамента. Это тот самый сверток, который агенты видели у Барона в ногах.

– Легенды знают меня, как человека с зазубренной пилой, – говорит Барон, зловеще усмехаясь. – Но в вашем мире я нашел кое-что получше своих старых пил... – он сдернул матерку, и вы увидели, что в руках у него... бензопила. Барон доволен произведенным эффектом, он медленно поводит пилой из стороны в сторону.

– Никаких больше старинных лезвий, только высокая техника, достойная истинного аристократа, – горделиво сказал он – Теперь легенды запомнят меня как Барона с Визжащей Пилой! – и дернул за шнур. Пила завращалась с угрожающим визгом. Глядя на нее, вы отчетливо поняли, что если такое попадет по человеку... действительно что-нибудь отрежет.



– Ну! Подходите! – кричит Синяя Борода. – Аха-ха-ха!

Однако, все не так страшно, как выглядит: во-первых, теперь Барон не может отражать выстрелы. Во-вторых, он еще не научился как следует обращаться с бензопилой. При первом же столкновении в рукопашную (неважно, нападет ли на него боец или стрелок с бацманом), барон кидает **5 КК**, а каждый игрок, который с ним бьется врукопашную, *ловкость + уклонение* или *ловкость + рукопашный бой*. Если любой из агентов выкинул больше, происходит неожиданное: пытаюсь достать его, Барон отрезал себе бороду, которая подлетела под вращающуюся пилу.

Барон стремительно побледнел и уронил пилу на пол. От удара она заглохла, а Барон со слезами на глазах ощущивает то, что осталось от его роскошной бороды... Руки его дрожат, драться у него явно больше нет сил.

Если агенты побеждают, обессилевший Синяя Борода опускается на колени, отдает агентам свою карту (короля крестей) и замирает, повесив голову, явно считая, что сейчас его убьют. Но женам жалко своего непутевого мужа, они хотят защитить его.

– А может, вы позволите нам?.. – робко сказала Линсия, глядя на вас, – Забрать нашего мужа, чтобы утешить его? Мы обещаем, что всеми силами сдержим его от злых деяний. Может, его грубое сердце отогреется?..

Если агенты спрашивают, как после всего, как он с ними обращался, она может такое предлагать, Линсия вздохнет и ответит:

– Для нас брачный обет это не шутка. Не знаю ваших обычаев, может в вашем мире это не важно, но мы его жены. Мы должны заботиться о нашем муже.

Матильда и Книксен поддерживают ее, и очень стараются уговорить агентов отпустить Барона на поруки его жен. Хелена, самая молодая, говорит, что и так угробила три года на злобного Барона. Она просит игроков выволочь ее из этого плена и предоставить убежище на Земле или переправить обратно в Спектаклярис.

Если агенты отпускают барона на поруки его жен, те очень благодарны. Матильда дарит им серебряную заколку в форме розы, которая наделяет носителя идеальным слухом (+2 КК подслушать или расслышать что угодно). Так же группа получает +2 линка, если отдали Барона на поруки женам.



6.3 – КОНЮШНЯ



Короткий коридор, массивная деревянная дверь, из-за которой пахнет сеном и молоком. На двери деревянная табличка, на которой от руки написано: «Поляна Кэти и Лошади».

Здесь обитают Кавалерист-Девушка Кэти и Говорящая Лошадь, которых приход агентов крайне обрадует. Если агенты уже виделись с Лошадью, та рассказала о них Кэти и теперь девушка встречает их хлопая в ладоши от радости, а лошадь приветливо фыркает. Если агенты не знакомы, Лошадь говорит, что Шляп-

ник приказал помешать чужакам и остановить их, но они с большой радостью помогут, если чужаки против Шляпника и хотят спасти детей. Напоминаем, что Лошадь не в курсе, что у детей воруют дар, но, как и остальные циркачи, она знает, что Шляпник для чего-то затаскивает детей в Шляпу... и она наблюдательно заметила, что Шляпник очень дорожит своей личной колодой карт, не дает ее никому в руки.

В конюшне уютно, здесь всегда светит солнечный свет, течет родниковая вода, растут трава, овощи и фрукты, много цветов и даже два дерева – яблоневое и грушевое, а по потолку плывут красивые облака. В стойле залежи нескончаемого сена, а так же родничок с лечебным зеленым молоком.

Лошадь очень разумна и рассудительна, немного насмешлива, но по-доброму. А Кэти застенчивая и пугливая девушка, не привыкшая общаться ни с кем, кроме Лошади, но очень добрая. Кэти и Лошадь боятся идти в открытую против безумного фокусника, но оказать небольшую помощь – всегда готовы.

- 1 Они напоят пришедших зеленым молоком, это восстановит по 4 пункта здоровья каждому.
- 2 Главное, что могут дать агентам Кэти и Лошадь – информацию о слабостях каждого из циркачей, см. *Раздел 5 – Представление*, колонка «Слабость персонажа» в таблице выступающих. За долгое время общения с циркачами, Кэти и Лошадь заметили странности в поведении каждого – поэтому могут рассказать все, что написано в этой колонке. Фейерверкеру они доверяют. Когда девушка отворачивается, Лошадь шепчет агентам, что мастер фейерверков тайно влюблен к Кэти.

- 3 Даже если агенты не попросят рассказать историю цирка «Серебряная Луна», Кэти расскажет о старом Зодиаке. Остальные циркачи полагают, что его уже давно поглотил старческий маразм, но внимательная Лошадь и чувствительная Кэти подозревают, что дело нечисто, и что забывчивость и рассеянность старца – дело рук его бывшего ученика. То, какой комической роли бывший создатель цирка удостоивается в представлениях, коробит их обеих... Лошадь попросит агентов обратить внимание на старика и проверить, нельзя ли его вылечить?... Судя по легендам, он был могучим волшебником,
- 4 Лошадь в разговоре упомянет важную мысль: Шляпник всегда был очень высокого мнения о своей персоне, но на самом деле он был бесталанный транжира и самонадеянный глупец. Из-за него цирк, некогда великий и славный, обанкротился и пустился в бега. Лошадь может рассказать агентам истории Цирка, за исключением того, что Шляпник наслал проклятие на Зодиака (это ей неизвестно). Но примерно год назад все резко изменилось. Шляпник купил у торговцев проклятыми товарами какое-то старинное зеркало, и сказал всем, что скоро все

изменится – он обретет могущество, которого всегда заслуживал. Так и произошло: Шляпник зачаровал свою шляпу, подарил им всем апартаменты, создал какую-то шумную машину в Красной комнате. Но главное, пожив в Красном замке, циркачи стали заметно талантливее, а номера цирка стали гораздо лучше. Правда, замечает лошадь, они стали еще спесивее и самовлюбленнее. Только мы с Кэти и Зодиак остались как были.

Однако прохладиться времени нет. Подлечившись и узнав про подозрительные черты циркачей, агенты должны идти дальше: Кэти дает им маленькую фляжку с зеленым молоком (+4 пункта здоровья тому, кто выпьет). А Лошадь вручает прядь из собственной огнегривы – она говорит, что если агенты еще не встречались с Леоном и его зверями, прядь поможет им приручить одного зверя, переманить его на свою сторону. Владелец пряди просто дует в сторону зверя и в конце хода прядь сама долетит до него.

Кэти отдает агентам свою карту (червонную даму), обнимает их на прощание, в глазах ее стоят слезы, видно, что она боится за них. Лошадь обфыркивает их, и шепчет: «Не глупите там, двуногие».



6.4 – ТИР СЕНЬОРА ЭСПАДЫ



Уже привычный красный коридор приводит к двери странной формы, поверхность которой похожа на мокрую разноцветную палитру, по которой плавают цветные пятна. Сюрреалистическая дверь приветствует агентов – пятна растекаются в надпись: «ДОБРЫЙ ДЕНЬ, ДОРОГИЕ ДУР...» Затем «дур» стирается и на его месте появляется «ДРУЗЬЯ!».

Агенты могут поговорить с дверью, она немногословна, и, главное, общается только фразами, в

которых слова начинаются на одну и ту же букву. Она может сказать: «Здорово, забияки!», но не может «Привет, друзья» и т.п. Как и ее хозяин, Сеньор Эспада, дверь слегка безумна. Она использует любой вопрос, чтобы поиздеваться над агентами. Тем не менее, она откроется в любой момент, когда ее попросят. Если агенты угадают, что дверь говорит слова на одну букву, она будет польщена и даст им подсказку: «Кинжатель кидает конем!»



Вы вошли в узкую комнату, которая немного шире двери. Вы сразу обратили внимание на черный потолок: по нему плавают часы разных форм, размеров и цветов. Они бросают причудливые отсветы на пол и стены – которые сделаны из черных и белых плит, словно шахматная доска. Перед вами полупустая узкая комната, рядом с вами стоит две деревянных мишени, а на другом конце, у стены, слегка улыбаясь, стоит человек с зелеными усами, а рядом с ним – бронзовая тыква на подставке. Из тыквы торчат шесть черных волнистых ножей...

Сеньор Эспада внимательно рассматривает агентов с едва заметной улыбкой, потом делает жест приветствия: подносит два пальца к брови и отдает честь.

– Хэлоу, май френдс, – говорит он глубоким обволакивающим баритоном. – Айм фром заграница. Хау ду ю ду? Привет, друзья мои. Я с заграницы. Как поживаете?

Эспада может говорить по-русски русский язык, но ему не интересно на нем разговаривать. Он любит изучать новые языки, поэтому всю неделю, пока цирк был на Земле, он учил английский. У Эспады есть предложение к агентам:

– Ю ноу, май френдз, айм нот энгри фо ю, айм нот ё энеми. Ай донт вонт ю ту дай, ноу, ноу. Айм хелп ю файнд зе доор инту зе некст рум. Бат... ю маст вин май гейм. Май супергейм. Согласны? Знаете, друзья мои, я не злюсь на вас, я вам не враг. Я даже не хочу, чтобы вы погибли. И я помогу вам найти дверь в следующую комнату. Но... вы должны выиграть в мою игру. Мою супер-игру. Согласны?

– Май гейм из симпл. Ю стэй хир, айм спру май даггерс ин ю. Энд ю спру ватева ю вонт ин ми. Вэн ю хит ми – ю вин! Энд ай вилл хелп ю. Иф ю нот хит ми, ит вилл би бад... Вери бад! А ю реди фо зе ГЕЙМ?! Моя игра проста. Мы стойте тут, а я буду кидать в вас свои ножи. А вы тоже кидайте в меня, все, что хотите. Как только вы попадете в меня хотя бы раз – вы победили. И я вам помогу. А если вы не попадете в меня, будет плохо... очень плохо. Вы готовы к ИГРЕ?

Если агенты не понимают, что он говорит, Эспада сокрушается («Ю соу ступид...» «Вы так глупы») и показывает на пальцах, но по-русски говорить не желает. Видно, что его все это развлекает. Инструктор может объяснить, что за игру предлагает метатель. Согласны агенты или нет, значения не имеет: донеся до них условия игры, Эспада щелкает пальцем и начинается игра. То же происходит, если агенты не согласны или нападают на него.

Сначала происходит эффект «вытягивания коридора»: стенка, у которой стоит Эспада, моментально уезжает на двести метров назад, делая Эспаду недосягаемым. От этого эффекта у агентов кружится голова и все черно-бело рябит перед глазами (а по стенам проходит настоящая рябь). А затем из боков вытянувшегося коридора начинают выезжать черные и белые мраморные плиты – всего их 9, у каждой посередине эмблема шахматного коня.

Они постоянно движутся поперек коридора, меняются местами (как в пятнашках). Плиты перекрывают все пространство коридора (благо, что он узкий), закрывая Эспаду от агентов. Но раз в ход на секунду одна из плиток уезжает в сторону, появляется прореха (каждый раз в разном месте), и из нее вылетает черный нож. Он со свистом попадает в одного из пришедших (каждый раз разного, можно начать со старшего). Персонаж кидает свою *реакцию* (ловкость + разум):

ЧУ 1-2: нож нанес 2 повреждения и вернулся в руки Эспады;

ЧУ 3-4: нож ударил рукоятью и нанес 1 повреждение;

ЧУ 5+: нож пролетел мимо.

В любом случае, нож, как живой, после атаки разворачивается и молниеносно улетает обратно в прореху, которая тут же закрывается. Вся атака занимает 1 секунду (короткое действие). В остальное время агенты не могут никак достать Эспаду, а он их.

Варианты борьбы:

Вычислить периодичность вращения мишеней

Прореха вскрывается каждый раз в новом месте. Посмотрев два хода, уже можно угадывать место ее следующего появления. Либо просто бросив *разум + анализ УС 5*, либо угадав «живую»: прорехи возникают, начиная с верхнего левого угла – а дальше как ходит шахматный конь (см. схему). Игрок, считающий, что угадал, стреляет в то место, где должна возникнуть прореха, или кидающий туда что-то (что угодно небольшое). Попасть просто: *ловкость + мет. оружие УС 2*, главное знать, куда кидать/стрелять.

Получив первое же попадание, сеньор Эспада уберет мишени, выйдет с улыбкой из-за них к игрокам, и, похлопав их по плечу, скажет:

«Ю гуд! Экселлент! Ю плей велл... Нау аск ми ватева ю вонт, ай хэлп ю». «Вы молодцы, вы просто молодцы. Хорошо сыграли... Ну, спрашивайте меня о чем хотите, я помогу».

Ловить ножи

У Эспады всего шесть ножей, если поймать их все, бой закончится. Поймать нож можно двумя способами: прямо в полете (*ловкость + мет. оружие УС 6*) или подставив под него что-то деревянное (например, мишень): *ловкость + уклонение УС 4* – при успехе нож вонзится и застрянет.

Огорченный Сеньор Эспада выйдет из-за мишеней и сдастся, недовольно надувшись: «Ю а читерс! Ю а маст плей онест-ли. Ай дон-т плей виз ю нау!» Вы читеры! Вы должны играть честно. Я больше с вами не играю! и не будет помогать игрокам найти дверь, ведущую дальше.

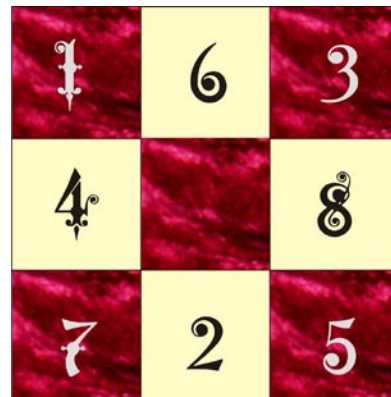
Метая ножи, Эспада кричит: «Ай-м хиир! Бат вере ай цшдд би некст тайм?!» «Я тут! Но где я буду в следующий раз?!»

На схеме видно, в каких местах и в какой последовательности возникают прорехи, через которые Эспада метает ножи. После второго хода уже нет выбора, куда ходить – все предопределено и может быть угадано, если понять принцип (ходить конем, т.е. буквой «Г»).

Хитрые игроки могут стрелять/кидать что либо сразу в несколько мест, в надежде, что там появятся отверстия. Тогда в этот ход просто не появится ни одной прорехи, и донесется голос Эспады: «**Ной читинг! Хит ин ван плейс ат э тайм!**» «Не мухлюйте! Стреляйте (кидайте) в одно место за раз!»

Если игроки выигрывают в игру Эспады, тот доволен и может ответить на их вопросы. Он равнодушен к Шляпнику, и легко расскажет про него немало плохого. Синюю Бороду ему, напротив, жалко. Лошадь он уважает, Кэти считает дурочкой. Близнецов называет глистами, Фейерверкера тюфяком. Уважает только Аль-Факира, а не любит Леона: «**Вис выскочка из тотал зиро! Визаут хиз вип из онли прэтти гай**» «Этот выскочка – полный ноль. Без своего кнута он просто смазливый пацан».

Так же игроки могут просто пытаться свалить движущиеся плиты, чтобы прорваться к Эспаде: **сила + атлетика УС 5**, успех значит что плита отлетела на пол. Вслед за одним вырванным сегментом рушится вся конструкция: плиты падают на пол и



разбиваются. Эспада кричит: «Ю, читерс!» и не желает разговаривать с агентами.

В общении с Эспадой нужно учитывать экстравагантный склад его ума. Он ни на что не отвечает просто и прямо, скорее причудливо и с неожиданной стороны. Например, если спросить «Что Шляпник делает с детьми?» Он ответит: «Лучше подумайте, что дети делают для Шляпника», и он прав: процесс не важен, важна цель. К тому же, долго болтать с агентами ему скучно, они слишком целеустремленные для него.

– Конгратулейшенс, бадди! – с широкой улыбкой машет вам Эспада и вручает свою карту (перевернутого пикового короля). – Вэлкам эген, вэн ю десайд ту би хиттен бай май даггерс. Бай-бай! «Поздравляю, чуваки! Приходите еще, когда захотите, чтобы я пометал в вас ножами. Счастливого, пока!»



6.5 – ПОРОХОВОЙ СКЛАД ФЕЙЕРВЕРКЕРА



Красный коридор привел вас к массивной железной двери, на которой выложено заклепками: «Герр Фейерверкер». Ниже висит табличка: «С огнем не входить!» и перечеркнутое пламя от спички. Дверь открыта.

Вы вошли в большой зал с высоким потолком, который расписан под ночное небо, озаренное фейерверками. Звездочки перемигиваются, и фейерверки как будто настоящие. Аккуратные полки поднимаются снизу доверху, и все они заставлены различными ракетами, хлопушками, шутихами и прочей взрывоопасной пиротехникой. Миниатюрные железные пушки замерли ровным рядом у стены, в противоположном конце шеренга бронзовых драконов, из пастей которых во время представления вырывались пламя и дым. Множество непонятных приспособлений расставлены на широкой полке – ниже замерли бочки с порохом.

Посередине зала расхаживает бледный и измученный Фейерверкер – мужчина лет тридцати пяти, почти двух метров ростом. Он измучился мыслями о том, что участием в представлениях помогает Шляпнику похищать детей в шляпу и там проводить с ними эксперименты. Совесть не дает ему спать и есть, поэтому на выступлении он был бледный и издерганный, с вымученной улыбкой. Сейчас на нем лица нет.



Он даже не замечает, что в его жилище кто-то вошел.

Если агенты проникали в цирк и там общались с Говорящей Лошадью, она дала Фейерверкеру намек на то, что какие-то люди (возможно, агенты О.С.А.) вышли на след фокусника – и, узнав о том, что в Шляпе чужаки, Фейерверкер ждет их прихода.

– Вы агенты П.Ч.Е.Л.А.?.. То есть, О.С.А.!

Если агенты рассказывают ему, кто они и зачем здесь, Фейерверкер бледнеет еще больше.

– Значит это правда... – прошептал Фейерверкер. – Шляпник действительно причиняет детям зло... Вы идете для того, чтобы его остановить? Я могу помочь вам.

Выступить против Шляпника в открытую Фейерверкер боится – не за себя, а за Кэти, Шляпник пообещал ему, что в случае мятежа, накажет Кэти и убьет Говорящую Лошадь. Но у него есть чем помочь агентам.

– Вся надежда на вас, – говорит Фейерверкер, поманив вас рукой к одной из полок, стоящих в последнем ряду у стены. – Я не сидел сложа руки последние месяцы, когда понял, что директор творит совсем уж нечистые дела!

Достав из-под пола небольшой сундучок из красного дерева, он вручает вам боевую пиротехнику:

– Это две ручных взрывобомбы. Валят наземь всех в эпицентре взрыва, и потреплет неслабо. А это мои фирменные хлоп-ушки: взорвал одну, и те, кто был вокруг, оглохли, а животные еще и в полной панике. И последнее: дрожжи. Вам понадобится как-то справиться с иллюзиями, которые напустит на вас Аль-Факир. Они страшные, и если не уверен, что это

иллюзия, вред от нее будешь получать настоящий... А дракон, например, запросто проглотить может. Но если кинешь в него мою дрожжу – пройдет дрожь, настоящему вреда не будет, а вот иллюзия лопнет, или хотя бы задрожит, и вы увидите, что это фантом, а не настоящий монстр... Вот две дрожжи. Ну... пусть солнце осветит ваш путь! Вы наша надежда, давно пора положить конец тирании Шляпника...

Агенты получают:

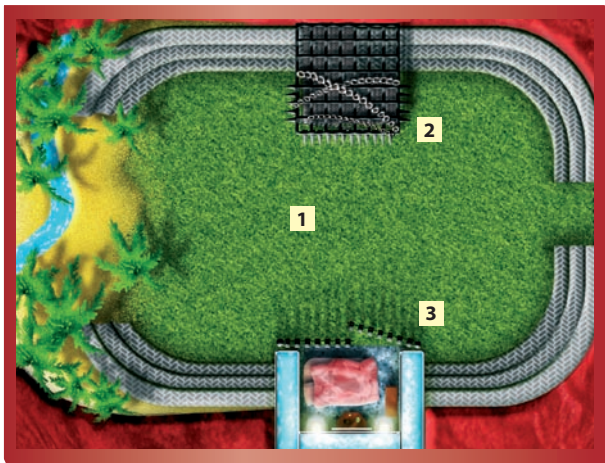
- **2 ручных взрывобомбы:** бросок до 5 гексов, зона действия: Γ^2 . Действие: все в гексе бросают сила + выносливость **УС 5**, не выкинувшие без сознания (5 минут), выкинувшие оглушены на этот и следующий ход, наносит каждому по 2 повреждения.
- **2 хлоп-ушки:** бросок до 5 гексов, зона действия: Γ^3 . Действие: все в зоне бросают сила + выносливость **УС 4**, не выкинувшие без сознания, теряют по 1 пункту здоровья. Звери, оставшиеся в сознании, в панике убегают подальше, их паника длится 5 минут.
- **2 дрожжи:** бросок до 5 гексов, зона действия: Γ^2 . Действие: при попадании в гекс, все иллюзии в нем идут рябью. Хозяин иллюзий кидает дар + иллюзорная магия **УС 4** на каждую иллюзию. Те иллюзии, на которых провал, исчезают. Остальные могут действовать на тех, кто не видел, что это фантомы.

Важно: у всей пиротехники точное попадание в соседний гекс автоматически, в более дальние гексы: ловкость + стрельба метательным оружием **УС 2**.

Фейерверкер вытирает испарину и прощается с агентами, желая им победить Шляпника.



6.6 – ЗВЕРИНЕЦ



- 1 – Поле для боя, в центре стоит Леон и его боевые звери.
- 2 – Огромная клетка, закрытая стальными щитами и цепями.
- 3 – Комната со стенами-аквариумами, в которой живет Леон

Этот вызов на дуэль делает вам честь – если вы примите его, то с этой честью и проиграете! Впрочем, если не примете, мои звери все равно порвут вас на клочки. Укротитель зверей, монстров и хорошеньких девушек, Леон де Грильон».

Обезьянка лебезит перед пришедшими, все время кланяется и метет шляпой пол, затем взбирается на дверь, отворяет ее и машет лапкой, приглашая агентов внутрь. Если агенты зовут ее к себе, она со страхом подходит бочком, но беспрекословно подчиняется. Агенты замечают, что на ее теле немало ссадин и есть несколько рубцов от удара кнутом. Взгляд ее мечется от одного человека к другому, выдает страх, но она не двигается, когда ее берут на руки или осматривают. Если обезьянку покормить и т.п., это не увеличит ее доверия к людям – слишком много она от них натерпелась. Когда ее отпускают, обезьянка миглом шныряет за дверь и стрекочущим воплем докладывает хозяину, что чужаки пришли.

Красный коридор ведет в апартаменты Леона. Дверь в виде решетки, покрытой тремя слоями металлической сетки, с длинными шипами, чтобы отпугивать зверей. У двери дежурит маленькая обезьянка в шляпе. Когда агенты подходят, обезьянка снимает шляпу, кланяется и вручает им записку от дрессировщика. Там написано:

«Господа чужаки! Не предлагаю вам сдаться, потому что не желаю упустить потеху, какой давненько не видал.

Вы вошли в просторный и светлый зал, который устроен как амфитеатр (или как небольшой стадион): по стенам идут ряды ступенек, на которых можно стоять или сидеть, а внизу овальная площадка, покрытая короткой зеленой травой. На ступеньках располагалась целая орава обезьянок, которые гогочут, глядя на вас, свистят приветственно машут лапами и хвостами, одновременно строя издевательские рожи и ухая во все горло.

Слева у стены возвышается огромная клетка, полностью закрытая толстыми стальными плитами.

На ней висят цепи, множество крупных замков и засовов. Внезапно вся она сотряслась цепи заскрежетали и зазвенели, изнутри послышалось могучее и страшное рычание, а все звери сжались и отступили...

Посередине амфитеатра стоит Леон – молодой красавец в роскошном костюме матадора, с кнутом и шпагой в руках, улыбкой на жестоком лице. Вокруг него сидят пятеро монстров, внимательно смотрят на агентов.

– Приветствую вас, тщедушные мирлинги, – говорит он, небрежно кланяясь. – Вы готовы к дуэли?

Гворк (4)



Реакция 6
Жизней 9

Наполовину волки, наполовину собаки, гворки очень кровожадные и злобные хищники. Гворк атакует 1 раз в ход (**4 КК**), укус мощной пасти наносит 2 повреждения. Гворки атакуют быстро, сплоченно, обычно парами нападают на одну жертву, один гворк кусает спереди, а другой сзади. Это дает гворкам большое преимущество: ведь атаки со спины идут с +2 КК.

Тигродув



Реакция 6
Жизней 9

Тигродув кидает **3 КК**. Его мяукающая песня зачаровывает всех в G^2 , кто выкинул меньше успехов (*дар + разум*). Зачарованные не двигаются 3 хода или пока с них кто-то не снимет 1 или больше пунктов здоровья.

Если агенты откроют засовы и снимут замок с цепи, Монстро выйдет на свободу и набросится на гворков, что даст агентам сильное преимущество. Правда, сожрав гворков, он нападет на агентов. Открыть клетку: 2 хода полностью, *ловкость + шпионаж* **УС 2**.

С самого начала драки огромная клетка начинает дергаться и раскачиваться, а изнутри доносится утробный мощный рев, от которого обезьяны на трибунах жалобно хнычут, сжимаясь в комок, и даже двумед вздрагивает!

Как только двое зверей оглушены, Леон делает щелчок бичом в сторону огромной клетки. Шестеро обезьянок подскакивают к ней и начинают снимать все запоры, отпирать все замки. Сделав это, они с испуганным визгом улепetyвают подальше. Огромная клетка начинает со скрежетом раскрываться, и оттуда... выходит, семена на тонких лапках, маленькое существо, похожее на цыпленка. Обезьяны на трибунах с визгом разбегаются в стороны в явном ужасе.

Монстро



Жизней: 6
Реакция 2
(очень медленное)

Атакует того, кто ближе. При атаке разевает громадную пасть: **3 КК**, в случае попадания наносит 4 повреждения. Если на удворе у агента выкинулась неудача (2 или больше единицы), значит, монстро заглотил агента целиком (проглоченный теряет сознание). Если подчинить монстро и приказать ему выплюнуть проглоченного, он выплюнет, и на следующий ход агент придет в себя. Либо, если Монстро без сознания, можно просто раскрыть ему пасть и вытащить заглоченного беднягу.



Леон зверолов



Умения

Бег = 3
Плавание = 3
Бой с оружием (кнут) = 4
Выживание = 3
Обаяние = 3
Животный мир = 3
Артистизм = 2

Характер: блестящий актер, красивый и галантный. Но Леон-зверолов самовлюблен и жесток. Он обожает показать, как хорош собой, как элегантен и как управляется со зверьем из разных миров.

Бой: практически не промахивается кнутом (8 КК), при попадании наносит 1 повреждение. Леон может выбрать не атаку, а атаку + блок или 2 блока. В этом случае у него 5 КК на каждое действие, но зато он может ударить и парировать атаку, или парировать две атаки. При удачном парировании (3 или выше), Леон наносит 1 повреждение тому, кто его атаковал.

Совесть: -2 КК
Честолюбие: +4 КК

Жадность: -
Любопытство: +1 КК

Трусливость: -
Авторитет: -3 КК

Кнут: зачарованный, он позволяет управлять любыми зверьми. Звери, хотя бы раз отведавшие кнута, боясь его больше всего на свете, и слушаются Леона, никогда не нападают на него. Кнут может использовать только сам Леон, он был создан влюбленной друидкой исключительно для него. В чужих руках он теряет свои свойства.

© Кнут

У игроков есть еще один, неочевидный, способ победить Леона. Нужно всего лишь отнять у него кнут – и тогда звери, которые его ненавидят за жестокое обращение с ними, сами на него набросятся.

Сделать это можно или в бою, см. предыдущий пункт. Или схитрить: зачаровать одного из зверей с помощью пряди Лошади, и послать его за кнутом. Зверь кидает 4 КК, а Леон 6 КК. При победе, Леон излечит бедного зверя, тот свалится, покрытый кровотокающими рубцами, а укротитель, злобно смеясь, воскликнет: «Отличная идея, сосунки! Но вы не учли, что ни один зверь не сможет выстоять перед Леоном-укротителем!»

Но если игроки догадаются послать за кнутом обезьянку, которая ему служит, или Пруню (если они приручили ее), Леон, совершенно не ожидающий атаки со стороны слабых и забитых созданий, кидает 3 КК, обезьянка 5 КК, а Пруня, которой всегда везет, просто вырывает у него кнут и несет агентам. Почувствовав это, звери тут же разворачиваются и начинают рычать на Леона, приближаясь со всех сторон. А обезьяны на трибунах устраивают такой гвалт, что становится понятно: они болеют явно не за укротителя.

– Помогите мне... – просипел Леон, покрытый испариной, отступая от надвигающихся зверей, со свистом рассекая воздух своей шпагой. Но звери не боялись шпаги и с рычанием, с криками наступали на него. В глазах Леона появился страх.

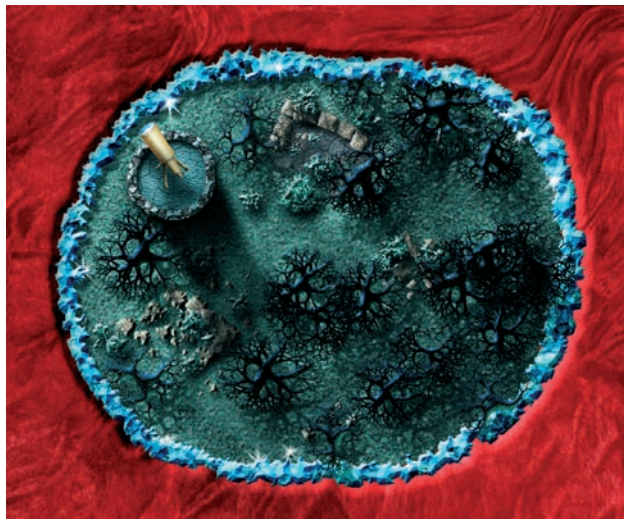
– Пожалуйста... – воскликнул он. – Я беру свои слова обратно... Вы не тщедушные мирлинги... Вы доблестные бойцы... я проиграл! Спасите меня, и я вам помогу!

Если агенты отгоняют зверей (те боятся кнута, или например хлоп-ушки), Леон вытирает пот и дает им свою карту (пиковый валет). Так же он через силу благодарит их за милость, и дарит им золотой амулет с изумрудом. Этот амулет позволяет носителю видеть, где иллюзия, а где нет. И, следовательно, фантомы не могут причинить ему вреда.

Если агенты ничего не делают, звери набрасываются на Леона, вырывают из его рук шпагу, и утаскивают его за клетку, ту да же мчатся толпы обезьянок. Душераздирающие крики зверолова раздаются еще минуту, затем все стихает, и раздается громогласный рев почти всех зверей, торжествующих победу. Обезьянка притаскивает агентам карту (пиковый валет). Звери дружно празднуют свое освобождение от укротителя, а весь избитый, исцарапанный и ободранный Леон с трудом выползает из-за клетки, с ненавистью глядя на агентов, и уползает в свою комнату (внутри аквариума). Амулет с изумрудом сломан зверями, так что агенты получить его не могут. По окончании миссии группа теряет 5 линков за излишнюю жестокость.



6.7 – ПЛАНЕТАРИЙ ЗОДИАКА



Красный коридор изгибается и постепенно на потолке и стенах проступают мерцающие серебристые и голубые звезды. Затем вам преграждает путь небольшой водопад, падающий сверху и исчезающий в трещине на полу. За водопадом виднеется проем, из которого светит луна.

Если агенты проходят сквозь водопад, они чувствуют прохладу, но вода обтекает их, никого не замочив.

Вы вошли в помещение с высоким круглым потолком, похожим на ночное небо. На нем мерцает множество звезд – а в дымчатых облаках серебряная луна. Она освещает безрадостный пейзаж: лес из мертвых деревьев, ошестинившихся черными сучьями, и развалины каких-то строений, заросших кустами и травой. В первый момент вы больше ничего не разглядели, а потом услышали, как кто-то растерянно бормочет:

– Куда делся Сириус?.. Не мог же он просто взять и исчезнуть? Стрелец, Водолей, куда вы его задевали? Или его утачил Скорпион?.. Дева нацепила на кудри?.. И я не вижу Альдебарана... снова ушел в какой-нибудь трактир с Близнецами. А почему Плеяды не на месте? Что вы делаете у Тельца на рогах?! Хватит флиртовать с ним, вы еще несовершеннолетние! Ах, эти звезды как дети... Сколько можно вас воспитывать?..

Присмотревшись, вы видите, что над мертвым лесом возвышается покосившаяся башенка, наверху которой стоит массивный телескоп. В него всматривается старик с окладистой белой бородой, переживающий по поводу звезд. Это Маэстро Зодиак, создатель цирка «Серебряная Луна».

– Маэстро, к нам гости, – раздается гулкий голос откуда-то из темноты. Теперь вы замечаете большого филина, смиренно сидящего на одном из мертвых деревьев. Круглые желтые глаза беспристрастно вас разглядывают.

– Гости? – растерянно спрашивает Зодиак, разворачивая свой телескоп прямо на вас и принимая к нему. – К нам пришла гигантская пуговица?

– Уменьшите дальность, мастер, – советует филин. Зодиак послушно вращает колесико, и телескоп складывается вдвое.

– И правда, гости, – говорит старик через пару секунд. – Приветствую вас, уважаемые мирлинги. Чем может услужить вам скромный... скромный... Глазик, как меня зовут?..

Вспомнив с помощью филина, что его зовут Маэстро Зодиак, старый волшебник приглашает вас в башню. Внизу тесновато, но можно поместиться за расстрескавшимся круглым столиком: Зодиак предлагает гостям *настоялку из хлебного корня* (квас) и *твердышки* (корки засохшего хлеба).

В своем жилище Зодиак выглядит гораздо лучше, чем на представлении – хоть он одет не в парадную мантию и островерхую шляпу со звездой, а в грубый балахон. Тут он как будто забывает об унижениях и о том, как его выставляют на посмешище. О том, что его предал бывший ученик, который довел великий цирк до банкротства и обратил его во тьму. Зодиак живет здесь в каком-то особом закрытом мирке, и в его движениях, взгляде, речи мимолетно проглядывает умиротворение. Живет он, в отличие от всех остальных циркачей, очень бедно, даже нищенски. Шляпник испытывает особое удовольствие, когда держит своего бывшего учителя на хлебе и воде.

За годы пребывания в таком состоянии Зодиак стал худым, бледным и смиренным. Он принимает то, что у него есть, и рад любой малости. В данный момент, он очень рад гостям, хотя и старается это слишком не выпячивать. В разговоре он скачет с темы на тему.

– Когда звезды были еще совсем малютками, совсем несмышленишками, мы с Глазиком учили их, как светить, где вставать ночью, и как правильно спать днем, – говорит он, разливая квас и придвигая древесную кору, на которой, как на тарелке, лежат хлебные корки. – С тех пор много лун сменилось, и они стали... А с чем вы к нам пожаловали?

Если агенты упоминают Шляпника, Зодиак расплывается в улыбке и говорит, какой способный мальчик этот фокусник, он далеко пойдет. Если упоминается о цирке, старик мечтательно прикрывает глаза и вспоминает, как на одном из представлений комета, вызванная им из космоса, задела хвостом шляпу Его Величества, владыки Светлой стороны Спектакляриса. Вся зала ахнула, аристократы повскакали с мест – а король рассмеялся и попросил всех сесть, потому что представление было слишком хорошо, чтобы негодовать даже ему, королю...

Слушая это, агенты вдруг понимают, что в глубине души Зодиак знает, что с ним случилось, что случилось с цирком, кем стал Шляпник, и даже то, что сейчас происходит нечто страшное с детьми. Но он совсем лишился своей силы, своего ума, и никак не может противостоять Шляпнику и его братии. А потому



единственное, что ему осталось – жить в этом далеком от реальности тихом мирке, говорить со своим преданным филином и со звездами... стараться не думать о том, как все безрадостно.

Если агенты просто попросят у Зодиака его карту, тот пожмет плечами и скажет: «За документами к Глазику». Филин, без лишних вопросов отдаст агентам необычную карту (алую звезду).

Если же агенты хотят исполнить просьбу Говорящей Лошади и попробовать «разбудить» Зодиака, они

могут попробовать поговорить с филином. Тот скажет, что его хозяин некогда был знаменитым волшебником, и такими, как Шляпник, мог сапоги вытирать. А подобных Аль-Факиру побеждал в дуэли, не глядя, одной рукой. Сила его так велика, что уже четырехста лет он бессмертен, и злодеи смогли лишь ослабить его с помощью хитрости и предательства. Филин не знает, как вернуть хозяину магическую силу. И он не знает, что за проклятие – зато он уверен в том, что это проклятие, и что его наложил Шляпник.

1. Обследование вручную (дар + чувствительность)

ЧУ 1-2 – Никаких ощущений.

ЧУ 3 – Агент чувствует, что Зодиак не окончательно лишен своей силы, что магическая сила Зодиака находится где-то здесь, и связана с ним.

ЧУ 4 – Агент понимает, что проклятие постепенно превратило магические способности и силы Зодиака в звезды, которые в одну ночь выступили у него на руках и отвалились.

ЧУ 5+ – Агент чувствует, что звезды с волшебной силой Зодиака мерцают на небе (среди звезд-декораций из фольги).

2. Мед. комплект против болезней (разум + медицина +3КК) или база мед.пака, без бонуса к кубикам (разум + медицина)

ЧУ 1-2 – «Обследуемый совершенно здоров. Аномалия: невозможно низкий для этого возраста уровень отложения солей и камней, минерализации костей».

ЧУ 3-4 – Плюс к вышесказанному: «Вся минерализация тела произошла только в последний период жизни. Перед этим произошло полное очищение организма от отложений солей, камней и т.п. На руках остались следы: двенадцать пятен в форме звезд».

ЧУ 5+ – Плюс к вышесказанному: «Предположительно, на коже кристаллизовались двенадцать звезд, которые затем отпали».

3. Расспросить Зодиака

Куда делись ваши силы? «Ну, в моем возрасте силы должны поубавиться... раньше, помнится, слонами жонглировал... а теперь уже не тот, конечно... Ах, вы про волшебные силы... да как-то я заболел, все стало путаться... стыдно сказать, вызвать хотел грозу, а получил козу... Со временем, становилось все хуже. Мое волшебство стало густым и тяжелым... а потом стало замерзать... Иногда мне казалось, что я светился изнутри, и по жилам плавали камни... Ох... К чему эти воспоминания. Я уже давно не волшебник.

Вы знаете, куда делись звезды, которые на вас выросли? О чем это вы?.. Звезды не растут на деревьях и даже на людях не растут. Мои звезды растут на небе. Знаете, как мы с ними познакомились?.. Как-то утром, мы с Глазиком проснулись и увидели, что все наше жилище покрывают холодные, остывшие звезды, которые попадали с неба, и валяются на полу!.. Совсем еще малютки, мы так испугались за них... Мы стали вешать их обратно на небо, с помощью волшебной палочки... А когда поразвесили, они отогрелись и снова начали светить. Историю про звезды Зодиак расскажет в любом случае, это одна из его любимых историй.

Филин добавляет: «А я взял упавшие звезды и развесил их по потолку. Они там прижились, получилось звездное небо».

Сопоставив факты, им не составит труда понять, что 12 звезд, выпавших на пол, маэстро принял за звезды и развесил по потолку. Это и есть 12 знаков зодиака, с которыми он все время разговаривает. Если игроки не догадались, пусть проверят **разум + анализ УС 3**, в случае успеха можно подсказать им. **Дар + чувствительность УС 4** покажет, что у каких звезд на небе сильное поле, а у каких его нет (это декорации из фольги).

Когда агенты поймут это, и расскажут Зодиaku:

– Кажется, было какое-то заклинание... – сказал старец задумчиво. – Я точно помню, что было ... Абракадабра?.. Нет, это околесица. Шпрехен зи дойч? Нет, это я слышал от Эспады... Не могу вспомнить, – говорит он и начинает неразборчиво шептать одно за другим какие-то непонятные заклинания.

Филин скажет, что память старика надо освежить. Иначе из тысячи волшебств, которые он знал, он никогда не вспомнит нужное.

Вслушаться

Агент может попытаться вслушаться в бормотания Зодиака и понять смысл заклинаний, которые он бормочет.

Дар + лингва УС 4 позволит понять, что заклинание «Старис рестази» позволяет вернуть магическую силу из звезд.

Головоломка или Стиратель

Помогут старику вспомнить, какое именно заклинание необходимо. Агент бросает **разум + понимание людей УС 4**.

Стиратель работает эффективнее: старик бросает **6 КК**, при **УС 2** вспоминает.

Мед.пак или Зеленое молоко

Если дать Зодиaku ячейку Меда от ядов и отравлений, желтую жвачку (+1 к разуму) или зеленое молоко, старик вспомнит нужное заклинание.

Если у агентов есть Пруня, они получают +2 КК на броски по «пробуждению» Зодиака.

Если не выпало ни одного успеха, агент ошибается и думает, что заклинание «Овечка» (*Овис бэээмц*) – и есть то, что вернет звезды с неба. При применении этого заклинания, агент с громким хлопком превращается в овечку, может блясть и хочет есть траву. Если его товарищи вернули Зодиаку магическую силу, тот возвращает агенту нормальный облик, но у него остается одно копытце и маленький хвостик, которые исчезают примерно через час. Если силу так и не вернули, агент остается овечкой 1 час.

– А, вот оно: Старис рестазис. С его помощью я бы мог вернуть силу из звездочек... если бы у меня была магическая сила! Увы, получается замкнутый круг

– Маэстро, ваши друзья могут произнести заклинание за вас, – ухнул филин. – Если у кого-то из вас есть дар, вы можете попробовать.

Любой агент с даром 1 или выше может сосредоточиться, прочесть заклинание вслух и указать на Зодиака: *дар + чувствительность УС 2*, в случае удачи:

Что-то гроыхнуло, словно невидимая молния ударила прямо в небо, на мгновение вы все оглохли, а Глазик свалился с дерева. Зодиак стоит с раскрытым ртом, волосы у него на голове встали дыбом, а борода распушилась, и медленно возвращается в нормальное состояние. И тут вы видите, что одна из двенадцати звезд начинает пульсировать. А затем с ревом срывается с неба и падает куда-то в мертвый лес.

– Бежим туда, – по-мальчишески задорно скомандовал Зодиак, подобрал полы

Прибежав к небольшому кратеру, Зодиак поднимает оттуда упавшую звезду. «Это Овен!», говорит он. В руках волшебника она трескается, из него вылетает облачко ярко-красного цвета, и Зодиак глотает его налету. Выражение лица у него немного меняется.

– Кажется, я начал кое-что вспоминать, – говорит он озадаченно. – О... как плохо! Не может быть... – в глазах его стояли слезы. – Шляпник предал меня. Это он всему виной...

Зодиак начинает возвращать утраченное могущество.

– Я чувствую, что у нас немного времени, – говорит старик, тяжело дыша, с сильной тревогой. – Шляпник не для себя воровал у детей магическую силу. Он набрал уже много, они хотели набрать еще больше, чтобы наверняка... Но в сложившейся ситуации... Они знают, что вы одолели проклятие, и вернули мне силу. Звезды будут падать по одной... Но Шляпник не будет дожидаться, пока я верну все силы и приду забрать свой цирк обратно. Что бы он не задумал, он попырует осуществить это очень скоро. Добудьте восемь карт, пройдите в Красную комнату и попытайтесь его остановить. Я прибуду, когда стану посильнее...

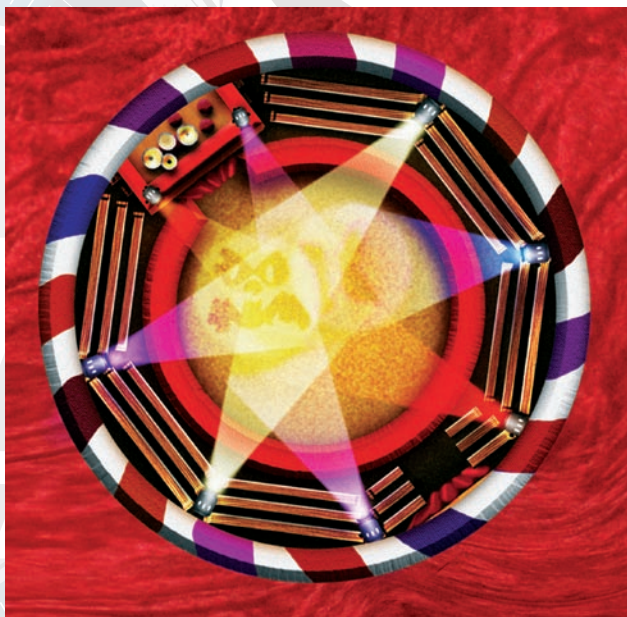
Он вручает им карту, и агенты перемещаются в комнату с картинами. Сразу после прыжка из-за картины со звездой вылетает небольшое облачко, похожее на маленького красного барашка:

– Шляпник любит гаденькие заклинания, – говорит баран голосом Зодиака. – Один из вас может взять Овна и получить защиту от этих заклинаний.

Если агент берет барашка, он обволакивает ему на запястье и держит у агента на руке. Если на агента направлено любое заклинание Шляпника, баран громко говорит «Беее!» и глотает заклинание, чуть-чуть увеличиваясь в размерах, а носитель получает +1 пункт здоровья.



6.8 – АРЕНА БЕЗУМИЯ



Красный коридор привел вас к арке с бордовым занавесом. Решительно откинув его, вы хотели войти, но внезапно все закружилось перед глазами, и вы оказались посреди цирковой арены. Грянули фанфары, белые прожектора ослепили со всех сторон, громко и фальшиво заиграл невидимый оркестр. На сиденьях вокруг арены находятся десятки детей, с пустыми, злыми лицами. Они свистят и кричат вам что-то оскорбительное, они явно хотят, чтобы вы проиграли!

Но даже громче музыки и свиста слышен вкрадчивый голос Аль-Факира, стоящего посреди арены: «Добро пожаловать на Представление Страха... Хочу представить вам: **СТРАХ**».

В этот момент каждый из агентов видит то, чего он больше всего на свете боится и не любит.



Совет инструктору: Тебе лучше заранее, перед миссией, как бы невзначай спросить игроков, кто из них чего больше всего на свете боится и не любит. Частые ответы: насекомых (тараканов, мокриц или пауков), змей, жаб, монстров, призраков, инопланетян и т.п.

Если ты ведешь игру для своих друзей, ты наверняка и так знаешь, чего боится каждый из них. Используй это, чтобы напугать их как можно сильнее. Ведь Аль-Факир славится тем, что внушает ужас своим врагам.

Итак, на каждого из агентов надвигается то, чего он больше всего боится: гигантское осклизлое насекомое стрекочет жвалами, мохнатый паук размером в корову шипит, бледный вампир с горящими глазами оскалился и летит на агента, и т.п. Каждый агент внезапно понимает: если существо из кошмаров коснется его – произойдет что-то очень плохое. Но если он выдержит и победит свой страх, тот исчезнет.

Когда ужас приближается и касается агента, происходит противостояние: *разум + дар агента, 6 КК* фантома. Если агент побеждает страх, тот рассеивается без следа. Если нет, агент впадает в безумие: *разум =1*, он не способен понять, что вокруг проис-

ходит, его терзают видения и лихорадит дрожь (инструктор может придумать видения для каждого, но не слишком подробно, чтобы не терять на этом времени). В общем, для команды он потерян, т.к. ничего полезного сделать не может. Безумие постепенно проходит (через 1 час у агента просто -1 к разуму и общению, а еще через час он приходит в себя). Все атаки (физические и магические) проходят сквозь фантом, не причиняя ему никакого вреда. А если агент бросается бежать, то получает -2 КК.

Мудрый вариант: агенты меняются местами, и каждый из них встречает *страх другого*. В этом случае, агент кидает *разум + дар + 4 КК*. Таким образом, приняв страх товарища на себя, каждый агент выдерживает испытание.

«Что ж, – произнес Аль-Факир, – Вы справились с порождениями ужаса и безумия... Придется просто растоптать вас» – он взмахнул рукой, и из воздуха возникли два существа, напоминающих бегемотов с шестью лапами. Они более худые, чем бегемоты, но выглядят гораздо страшнее.

Если агенты атакуют иллюзорного Аль-Факира, он неуязвим, но и его «заклинания» не производят никакого эффекта – а вот двое вызванных иллюзорных монстров весьма опасны: если персонаж верит в их реальность, они наносят ему реальный вред.

Боемонстры



Атлетика =5
Рукопашный бой (лапами) = 4
Выносливость =6
Соппротивление =3
Здоровье на 3 пункта выше, чем стандартное!

Боемонстры бывают настоящие (они из *Атомной пустыни*), поэтому иллюзия копирует свойства реальных монстров.

Реакция: 3

Защиты: устойчивость к парализации, оглушению, ядам и болезням (+3 КК).

Атака: один раз в ход, **8 КК**, попавший удар наносит 3 повреждения.

Боемонстры панически боятся воды. Карлики могли подсказать это агентам. Если облить монстра водой, следующие 10 ходов у него -2 КК на все действия.

Если агенты побеждены, то попадают в плен (см. *Вариант окончания 3 – «Бесславное поражение»*).

Если агенты пытаются почувствовать, не иллюзия ли это, *дар + чувствительность*.

ЧУ 1-2: Ничего не почувствовали.

ЧУ 3-4: Необычное ощущение, от всего вокруг веет неземным в одинаковой степени, такой ровный фон. Только от одного из зрителей в заднем ряду веет неземным существенно сильнее, чем от всего остального. Если, узнав это, агенты выскажут догадку, что все вокруг иллюзии, приглядевшись, увидят, что так и есть.

ЧУ 5+: Звуки стихают, свет блекнет, становится видно, что все вокруг иллюзорное, кроме самой Арены и зрителя в заднем ряду (это Аль-Факир). А если агенты смотрят через амулет с изумрудом (подарок

Леона), то сразу видят, что все вокруг иллюзии. Посмотреть через амулет могут все агенты по очереди.

Инструктору: правила иллюзий см. в «Руководстве инструктора», стр. 19.

© Что происходит

На самом деле, арена совершенно обычная и сейчас она пуста, только сидит на месте зрителя в заднем ряду Аль-Факир. Он и создает все эти иллюзии. Он тянет время, чтобы агенты пробыли здесь как можно дольше, пока Шляпник пытается оживить ведьму Аврук. Если агенты поймут, что все это иллюзии, Аль-Факир потеряет свою власть и сможет сразиться с ними только обычными заклинаниями, а с ними он легко побеждается.

Аль-Факир



Умения

Иллюзии = 3
Езда = 3
Шпионаж = 3
Медицина = 2
Знание о монстрах и животных = 4
Артистизм = 2
Понимание людей = 4

Характер: скрытный и молчаливый, Аль-Факир не любит никого и ничего, кроме иллюзорной магии. Он терпеливый и способный иллюзионист, если бы его возможности были направлены в продуктивное русло, он бы мог принести большую пользу. К сожалению, у него нет каких-либо моральных устоев, поэтому ему удобно сотрудничать со Шляпником. Он любит пугать пленных – после общения с ними он может понять их страхи и создать действительно страшные иллюзии.

Заклинания: Аль-Факир слишком полагается на силу своих иллюзий, поэтому кроме них у него всего два заклинания – искра и веер искр. Он может использовать 6 в сутки.

Совесть: -3 КК
Честолюбие: -

Жадность: -
Любопытство: +1 КК

Трусливость: +2 КК
Авторитет: -1 КК

Искра

Маленькая молния срывается с рук Аль-Факира и наносит всегда 2 повреждения (никакие кубики не кидаются).

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Создается: КД

Веер искр

Заклинание ближнего боя: из рук вырывается несколько маленьких молний, поражающих всех, кто в одном соседнем гексе. Число повреждений = числу ↑.

VS. Дар + иллюзии **6 КК** / Дар + сопротивляемость

Расстояние: вплотную

Создается: 1 ход

Впрочем, будучи опознанным, Аль-Факир не хочет ни с кем сражаться. Он удивлен тем, что его иллюзии, всегда такие действенные, здесь не помогли, и спрашивает, чего хотят агенты. Даже в такой ситуации он постарается потянуть время, удержать их здесь подольше, хотя постарается не злить агентов и не врать им, т.к. ему дорога его шкура.

Если заставить его отвечать (угрозы подействуют), он подтвердит, что Шляпник воровал у детей дар, что собирал его для какой-то страшной цели и сейчас включил машину Деспарчер, чтобы завершить то, чего хотел. Про то, что в зеркале живет ведьма Аврук, он не знает.

Аль-Факир дает им свою карту (пиковый туз), и агенты могут покинуть Арену Безумия.



6.9 – КРАСНАЯ КОМНАТА



Как только агенты собирают все 8 карт от обитателей Красного Замка, и возвращаются в комнату с картинами, они видят, что там произошли некоторые изменения: картины с картами исчезли, на их местах проявились портреты всех циркачей, с которыми они встречались. Например, Кэти и Лошадь смотрят с портретов с надеждой, Зодиак (если агенты сумели вернуть его волшебную силу) выглядит не как безумный старик, а как мудрый волшебник. Самсон Силыч сидит в домике для кукол и плачется эльфийской красавице, как жестоко с ним обошлись. И так далее – инструктор может описать портреты, исходя из того, как агенты расстались с каждым из персонажей.

А в центре комнаты, прямо в полу, появился вращающийся водоворот, состоящий из карт, тасующихся без остановки. Шелест карт превращается в различные слова: «Вы принесли мне недостающие карты? Мне не хватает восьми!»



Если агенты прикладывают карты к двери, колода становится полной и, с радостным шелестом расходится подобно занавесу, на две кулисы: черную и красную. Агенты видят дыру в полу, в которой плавают красный дым.

– Добро пожаловать в Красную комнату, – слышите вы.

Шагнув в дыру, агент оказывается в сердце Красного замка.

© Безумный Шляпник

В красной комнате все так, как описывал игрокам Андрей Звонарев. Стол, накрытый для чаепития, ящик с красивыми подарочными коробками, а справа большая ширма. Сейчас она сложена, и агенты сразу видят черную, зловещую машину Деспарчер, которая работает во всю: с шумом движутся колеса, валы, железные колена, крутятся оси, идет дым и пар, раздаются сильный ритмичный стук, иногда железное звяканье и скрежет.

Напротив машины стоит старое, зловещего вида зеркало в массивной железной раме с острыми шипами. А между ними агенты видят Шляпника. Он радушно приветствует пришедших, делая вид, что все прекрасно, говорит:

«Не обращайте внимания на эту тарахтелку, у меня тут ремонт. Чайку?»

Если агенты нападают – Шляпник запускает процесс передачи дара (см. ниже) и вступает в бой. А если разговаривают со Шляпником, он начинает им льстить:

– Нет слов, что бы описать мое почтение! – взмахнув руками, воскликнул директор цирка, срывая с себя черный лакированный цилиндр. – Еще никто не проходил Красный Замок и не добирался до этой комнаты... к тому же настолько изящно, смело, решительно... и благородно!

Шляпник прижал руку к сердцу, отвел цилиндр в сторону и поклонился вам.

– И ваша доблесть нуждается в достойной награде. Конфетку?... Ха-ха, я шучу. А ведь я могу наградить вас так, что бриллианты покажутся вам стекляшками. Наградить так, что вы никогда не будете нуждаться ни в чем.

Глаза Безумного Шляпника сверкают, он протягивает вам руку и произносит звенящим шепотом:

– Все ваши желания могут быть исполнены. Все, о чем вы мечтали, всю свою жизнь. А все, что нужно для этого, лишь помочь одной несчастной, уставшей женщине. Я это и пытаюсь сделать! Много столетий назад она застряла в проклятом зеркале, и живет там, испытывая постоянную боль. Когда-то она была могущественной волшебницей, и в ее власти было творить **любые** чудеса. Но ее заточили в зеркале, и оставили там.

Шляпник подался вперед, его лицо исказила гримаса жалости.

– Пожалейте бедняжку, – говорит он плачущим голосом. – Не обрекайте ее на мучения. И тогда... – голос его меняется, становится громким и торжественным, – тогда она оживет, сможет выйти из зеркала, и вернуть всю свою мощь! Когда мы сделаем это, все наши мечты будут исполнены.

– Не нужно будет каждый день думать о том, как бы добиться успеха... как бы прославиться... – Шляпник отвернулся от вас и замер с воздетыми руками, обращаясь в пустоту. – Как бы прокормить орду артистов... усмирить ссорящихся звезд... заткнуть ревущих зверей... Как бы заставить проклятых зрителей... прийти на представление... Все это будет больше **не нужно!** Вы понимаете? – Шляпник снова развернулся к вам, и в глазах его вы увидели слезы. – Понимаете?

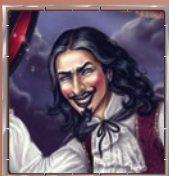
Шляпник пытается подкупить агентов обещаниями богатства, славы и т.п. Он заглядывает в лицо каждому, и спрашивает: «Вот ты, чего ты желаешь? Чего ты хочешь больше всего на свете?..» А когда агенты отвечают, он, заливаясь радостным смехом, уверяет их, что их мечты могут быть исполнены (если только агенты не говорят: вернуть детям похищенный дар). Сам он верит в эти обещания, ведь могущественной ведьме ничего не стоит осчастливить тех, кто ее освободил.

Если агенты наотрез отказываются помочь Шляпнику:

– Ну что же, – неприятно и холодно сказал фокусник. – Тогда, значит, я получу все это без вас.

И запускает процесс передачи дара в зеркало.

Безумный Шляпник



Умения

Злочары = 3
Фокусы = 4
Бег = 4
Шпионаж = 3
Выживание = 4
Знание о мирах = 3
Обаяние = 3
Артистизм = 4
Убеждение = 3
Понимание людей = 2

Характер: циничный и беспринципный, завистливый и честолюбивый, Шляпник способен ценить все возвышенное, но не может подавить желание владеть этим. Он предал своего учителя и обрек его на десятилетия мучений, угробил цирк только потому, что с детства мечтал быть директором и создать что-то чудесное... На протяжении сотни лет он мучил себя и других, будучи отвратительным директором и обрекая цирк на скитания, банкротство, бесславное забвение – просто потому что не мог признать, что бездарен.

Заклинания: безумие, глупость, щит ветра, хвост. Использует 5 заклинаний в сутки.

Шляпа: в начале боя Шляпник кидает свою Шляпу в воздух, она крутится над полем боя, и вызывает каждый ход один из волшебных эффектов (см. ниже).

Совесть: -4 КК
Честолюбие: +4КК

Жадность: +2КК
Любопытство: -

Трусливость: +1 КК
Авторитет: -4 КК



Безумие

Пораженный заклинанием временно сходит с ума и начинает вести себя соответствующе: ползать на четвереньках, кукарекать, передразнивать окружающих и т.д. Он полностью безвреден для окружающих, нормально общаться с ним и чего-то добиться от него невозможно.

VS: дар + злочары / разум + сопротивление

Расстояние: 3 гекса (15 метров)

Создается: 1 ход **Действует:** 5 ходов.

Глупость

Уменьшает разум человека до разума животного (1).

VS: дар + злочары / дар + сопротивление

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Создается: ДД **Действует:** сутки.

Хвост

В воздухе возникает большой крысиный хвост, который начинает летать и хлестать по лицу 1 персону в ход. Если хвост хлестнул, это сбивает сосредоточение: стреляющий промахнулся, маг не смог произвести заклинание, балансирующий на краю упал в пропасть и т.п.

VS: 4 КК / ловкость + уклонение

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Создается: 1 ход

Действует: 3 хода

Шляпник предпочитает безумие, как самое эффективное заклинание. Помни, что если на агента овен, данным Зодиаком, барашек глотает заклинание Шляпника и агент получает +1 пункт здоровья. Шляпник, конечно, видит это, он в явном замешательстве, и пытается околдовать другого.

Шляпа: в начале боя Шляпник бросает ее вверх (КД), она висит и начинает крутиться, и в начале каждого хода из нее что-то вылетает. Агент с наивысшим даром кидает дар, число успехов отнимается от 6, получившееся число покажет, что произошло.

- 6 Из шляпы падает клейкая паутина, которая обездвиживает одного из агентов (бросьте жребий). Агент может говорить, но совсем не способен двигаться.
- 5 Из шляпы вылетает огненный луч, поражающий одного из агентов (бросьте жребий). Луч наносит 3 повреждения огнем.
- 4 Из шляпы вылетает сгусток черной жижи, и заклепывает глаза одному из агентов (бросьте жребий). Агент слепнет, из всех сил трет глаза и теряет 1 пункт жизни. К концу хода жижа испаряется, но агент в этот ход теряет все действия.
- 3 Вокруг агентов кружатся противные коричневые жуки, мешающие сосредоточиться, агенты получают -2 КК ко всем действиям в этот ход.
- 2 Из шляпы вылетает радуга, которая облетает всех агентов, и каждому добавляет +1 пункт здоровья.
- 1 Из шляпы вылетают разноцветные бабочки, они кружатся вокруг. Агенты получают +2 КК на все броски в этот ход.

Шляпу можно сбить: если нанести ей 3 или больше повреждений, она задымится и с ревом упадет вниз, а при падении произойдет один из эффектов (инструктор с помощью кубика определяет, какой именно). Ее защита =0, и она не может уклоняться от атак. Т.е. число повреждений по шляпе равно числу успехов, выпавших у агента, в общем, сбить ее легко.

© Передача дара

К моменту прихода агентов, Деспарчер готов к преобразованию энергии и передаче ее в зеркало. От него исходит жар и какая-то осязаемая злая сила, словно машина живая, и очень голодная. Процесс прост: Шляпник вынимает нагрудного кармана зачарованную колоду пикарт, в которых хранится весь собранный им дар, кидает ее в в раструб Деспарчера. Машина начинает с утробным ревом переваривать полученную энергию. И в конце хода из другого, маленького раструба начинает вытекать искрящаяся энергия. Это дар, украденный у детей, в чистом виде. Он неторопливо плывет по воздуху, расширяясь и пульсируя – и вливается в зеркало, которое начинает его поглощать.

Чтобы процесс завершился, и ведьма ожила, необходимо чтобы 3 хода дар беспрепятственно вливался в зеркало. Если Аврук получит весь собранный дар, она оживет. Помешать этому можно 4-мя способами (см. на следующей странице).



1. Перехватить энергию магической вещью.

Если агенты пытаются подставить на пути искрящегося потока любую магическую вещь (амулет Леона, брошку, которую подарила жена Синей бороды), вещь начнет впитывать дар.

«Нееееет!» Из зеркала раздался стон, полный муки. «Отдайте его мне! Он мой!»

Если агенты встречались с плачущим призраком в цирке, они узнают голос и саму женщину...

Впитать дар может и овен, которого дал агентам Зодиак. Он раздуется, превратится в красного барашка в натуральный размер. По сути, это наилучший вариант для агентов, т.к. овен впоследствии вернет дар каждому из тех, у кого он был украден.

2. Перехватить энергию лично.

Если агент прыгает и подставляет себя под струю, энергия начинает втекать в него. Ее очень много, его дар, по сути, резко повышается в десятки раз. Он не может не то, что пользоваться этой силой, ему бы выжить, приняв ее.

Агент кидает дар + выносливость **УС 6**, при провале его отбрасывает (-3 пункта здоровья), сила из него выходит и начинает искать новоеместилище (т.е. у агентов отсрочка, может попробовать другой из них). Тот, у кого получилось, падает без сознания на 1 ход, потом приходит в себя. У него +2 ко всем качествам и способностям, с +2 КК ко всем броскам. Он временно (пока является носителем дара) получает состояние здоровья «усилен».

3. Остановить или сломать Деспарчер (сила + атлетика)

Если нанести дьявольской машине 5 повреждений, она заглухнет. Стрелковые атаки по машине идут нормально, а если попытаться сломать ее вручную, машина сопротивляется: разум + дар агента против **5 КК**. Если агент проиграл, он не в силах преодолеть злую волю Деспарчера, и его отбрасывает в сторону, 1 ход он приходит в себя. Если агент бьет гантелей Самсона, у него +2 КК.

4. Разбить зеркало (сила + атлетика)

Со всей силы ударить по зеркалу, но важна не сила, а воля: разум + дар **УС 6**.

- Бить гирей Самсона: +3 КК.
- На руке браслет Зодиака: еще +1 КК.

По контуру зеркала идут ветвящиеся электрические разряды. Такое ощущение, что зеркало крайне нестабильно, и если его разбить, оно взорвется! Разбить гаджетом хлопушка, или бомбой, взятой у Фейерверкера: в обоих случаях +2 КК.

Это аварийный вариант, т.к. если это сделать, произойдет выброс силы, который оглушит всех в комнате и навсегда разрушит Красный Замок. Агентов и циркачей выкинет всем скопом на арену настоящего цирка (в определенных вариантах развития сюжета, там все еще сидят зрители).

Шляпник очнется одновременно с агентами и попытается сбежать, а с ним и все остальные циркачи-преступники, попрыгав в разрыв, который он открыл. Останутся карлики, Кэти с Лошадью, взволнованный Фейерверкер и Зодиак со своим филином, см. Вариант окончания 5 – «Миссия выполнена».

© Ведьма Аврук – если энергия не попала в зеркало

Когда Деспарчер стихает, наступает тишина. Побежденный, Шляпник пытается подкупить агентов, предлагая конфетки на палочке и коробку с горой подарков (под обертками пусто), скулит, чтобы вызвать их жалость, ползает на четвереньках и гавкает, предлагает самые неожиданные сделки. Вид у него совершенно безумный... да так и есть – сделка с ведьмой была последней возможностью для него, после десятилетий провалов и неудач, и теперь у него просто начинается истерика от того, что все жертвы, все злодеяния, сделки с совестью и все унижения были зря.

Ведьма понимает, что у нее уже нет возможности возродиться. Она предпринимает последнюю попытку.

Вокруг внезапно повисли сумрак, холод и ватная тишина... вы услышали далекий мучительный стон.

– Отпустите меня... – срывающимся голосом обратилась к вам старая женщина, силуэт которой проявился в зеркале среди густых дрожащих теней. – Мне так больно... освободите меня.... Я устала... сотни лет ... я терплю эту боль...

Вы чувствуете, что женщина в зеркале непереносимо страдает.

– Это зеркало проклято... Мой сын... хотел освободить меня... Он совершил недобрый поступок... очень недобрый... Но он знал, он видел, как я страдаю... как он мог не сделать этого?.. Для своей матери... Вы бы сделали то же самое... о, как больно... – женщина затряслась и закричала, хрипло и надломленно.

Агенты бросают общение + анализ **УС 4**, успех значит, что они поняли: ведьма лжет, что она мать Шляпника. Если кто-то из игроков скажет: как она может быть его матерью, если страдает сотни лет, **УС 2**. Но при этом агенты отчетливо понимают, что про боль, сотни лет страданий и проклятое зеркало – правда.

Если агенты спрашивают, как ее спасти, она говорит, что нужно отдать ей этот дар. Она знает, что дети страдают, но если она покинет зеркало, она обещает вернуть им силы – ведь она могущественная волшебница.

– Пожалуйста... помогите мне... умоляю...

Если агенты действительно захотят отдать ей дар (это можно сделать, даже если его впитал один из них), она просит подойти к зеркалу, прижаться, закрыть глаза и сказать: «Я, ... (имя агента), отдаю этот дар Аврук». Если агенты перед этим не пробудили Зодиака, ведьма выпьет дар и возродится. Это самый

худший конец из возможных: ведьма пощадит агентов, как тех, кто освободил ее из ужасного плена, она даже оставит им в подарок Шляпника и всех циркачей, т.е. предаст своего слугу. Но она уйдет, и дар детей будет потерян навсегда – для победы над восставшей Аврук потребуется отдельная миссия, гораздо более опытной группы агентов, с привлечением великих магов, таких как Оберон. Но на это нужно слишком много времени, и многие дети окончательно лишатся сил жить.

Если агенты уже разбудили Зодиака, то на словах, «этот дар...» агента охватит онемение. Он не сможет завершить фразу, и процесс передачи дара не начнется. См. раздел «Финал».

© Ведьма Аврук – если энергия попала в зеркало, но не вся

Ведьма получает какую-то силу и может влиять на мир, оставаясь в зеркале. Она пытается помочь Шляпнику победить агентов, используя зов. Раз в ход она стонет «ПОМОГИ МНЕ!», и зеркало испускает волну колеблющегося сумрака, который окутывает голову одного из агентов. Агент бросает дар + *сопротивление* **УС 3**, провал означает, что он зачарован голой ведьмой и пытается передать ей дар. Взять вещь с даром и швырнуть ее в зеркало, или оглушить того, кто впитал дар и прижать его к зеркалу, или сам прижаться, если впитал дар он. Пока ведьма контролирует одного агента, зов из зеркала не идет. Если зачарованному агенту удастся передать ей весь свой дар (он становится равен 0, и вскоре агент впадает в то же состояние, что и пострадавшие дети в больнице), см. следующий раздел.

Если ведьме не удастся никого поймать в течение 3-х ходов, она без сил падает, зеркало покрывается изморозью и застывает. Если агенты вернули волшебную силу Зодиаку, см. раздел «Финал». Если нет, см. Вариант окончания б – «Победа».

© Ведьма Аврук – если ожила

Теперь уже поздно останавливать ведьму Аврук.

Зеркало покрыто густой сеткой трещин. С легким треском куски стали отваливаться и падать, затем посыпались градом, хлынули потоком мелких кусочков стекла. Наступила тишина, а затем все осколки, лежащие на полу, внезапно взметнулись в черном вихре с проблесками серебра, завертелись с шумом и визгом, поднимаясь вверх, очерчивая фигуру старой женщины с седыми волосами...

– Великая ведьма, – потрясенно сказал Шляпник. – Я все-таки тебя освободил!..

И вы почувствовали такую мощь неземного, с какой доселе не сталкивались.

– О, – сказала ведьма, и в одном этом звуке было больше радости, облегчения, волнения и торжества, чем в целом длинной тираде, которую она могла бы произнести.

– Вы пытались помешать мне, – произнесла ведьма, повернувшись к вам. – Мне, великой ведьме Аврук, перед которой бледнели девять королевств Зачарованного мира. Той, кого едва сумел победить сам Оберон...

Женщина воздела руку, и вы увидели, как в ней формируется призрачная иссиня-черная звезда.

Если агенты не пробудили до этого Зодиака, это конец. Звезда ударяет в пол, все вокруг содрогается и они теряют сознание. Ведьма пленяет агентов, превращает их в мышей и забирает с собой. Им предстоит претерпеть издевательства и мучения у нее в плену. Но это мелочь по сравнению с теми бедствиями, которые начнутся от ее пробуждения... «Бегство от ведьмы Аврук», так может называться следующее приключение.

Если агенты пробудили Зодиака:

Но она не успела метнуть ее – в иссиня-черную звезду с легким звоном вонзилась серебряная.

Вы увидели, что на пороге стоит Зодиак, и вид у него совсем не такой, как раньше. Спокойное, сосредоточенное лицо, просторное синее одеяние с серебряными звездами, витая палочка в руке. И одиннадцать браслетов на руках... через секунду их стало двенадцать: овен прыгнул волшебнику на руку.

– Тягаться с детьми, это ты здорово придумала, Аврук, – сказал он. – В зеркале такая скука, так хочется развлечься...

– Эти дети тебя откопали из могилы. И чуть меня, великую, не угробили, – произнесла ведьма, глядя на него испытующе. – В любом случае, тебе со мной не справиться. Я хоть и не в полной силе, но могущественнее тебя. Ты это знаешь.

– Я еще кое-что знаю, – ответил Зодиак, не смутившись. – Знаю, что если бы ты могла меня победить и уйти, ты бы так и сделала. Совершить еще несколько убийств, тебя такое никогда не останавливало. Но раз ты не нападаешь, а разговариваешь, значит, не можешь позволить себе битву. Не сейчас. Знаете, дорогие мои спасители, почему?.. Потому что пока она не окончательно восстала. Чтобы восстать, ей нужно тело. Живое тело, которое она может взять у любой девочки или женщины... которое она хотела отнять у Кэти. А пока что, она это не она. Она – это зеркальная крошка. А крошку я всегда размочить и скушать сумею, – старик улыбался. – У меня в этом деле большой опыт.

– Предлагаю сделку, – прошипела ведьма. – Ты даешь мне свободу, а я тебе... чего ты хочешь? Хочешь получить Спектаклярис в подарок?..

– Не имею привычки мечтать о несбыточном, – сказал старик. – Предлагаю тебе другую сделку, и торговли не будет, просто «да» или «нет». Я даю тебе свободу и помогаю сделать себе новое тело, а не воровать его у живых. А ты даешь мне свою Книгу и свое Истинное имя. Я смогу остановить тебя в любой момент. Ты будешь жить, как я скажу, сможешь принести много добра людям, спасти тысячи жизней, ведь ты искусная врачевательница. Понимаю, тебе противно помогать смертным, – голос у старика был такой сочувственный, – но иногда приходится идти на жертвы, если хочешь жить. А жить ты очень хочешь. Это всем понятно.

Здесь наступает ключевой момент, надо определить, что же выберет Аврук. Киньте при агентах **2 КК**, объяснив, что если выпадет нечетный вариант, будет плохо, а если четный – то хорошо.

**Нечет**

Аврук пытается победить Зодиака, и происходит короткий, но эффектный бой: иссиня-черная сфера сталкивается с вихрем серебристых звезд, комната дрожит, игроков со Шляпником раскидывает по углам. Зодиаку удается победить Аврук – удар его палочки раскалывает ее на сотни кусков... но в груди у него зияет выжженная рана, один за другим гаснут знаки Зодиака.

Агенты могут спасти его, если у них есть две ячейки мед-комплекта: от яда и с лечением ран. Вместо последнего подойдет и зеленая жвачка и зеленое молоко. В этом случае Зодиак останется жить – через минуту сюда вломится Фейерверкер с Лошадью и Кэти, они помогут агентам. Если у агентов нет лечения, Зодиак улыбнется им напоследок, и закроет глаза.

Чет

Аврук с ненавистью смотрит на Зодиака, но в ослабленном состоянии боится вступить с ним в бой, и сдается. Она пишет свое Истинное имя изморозью на зеркале, Зодиак накрывает его ладонью, а когда отнимает, под ладонью пусто. Старый волшебник завладел Истинным Именем ведьмы и теперь он может ей управлять. Он произносит заклинание, и ведьма превращается в незнакомое агентам растение, оцепенившееся шипами.

– Хех. Заклинание превращает людей в цветы. А в какой цветок – зависит от характера. Надо ее побыстрее пересадить в подходящий горшочек, – говорит Зодиак, – чтобы не подвяла.хлопот с ней будет, конечно, масса. И если Совет Великих ее не осудит, буду до конца жизни с ней нянчиться.

Затем он поворачивается в сторону Шляпника, и... см. раздел «Финал».

Если Зодиак выжил, это удачное выполнение миссии в целом, но главная ее цель – вернуть детям дар – теперь сильно затруднена. И в любом случае не является заслугой агентов. См. *Вариант окончания 6 «Победа»*. Если Зодиак погиб, см. *Вариант окончания 5 «Миссия выполнена»*.

© Финал

Женщина в зеркале задрожала, глядя куда-то назад, а Шляпник начал разевать рот, как рыба на воздухе. Посмотрев в ту сторону, вы видите очень изменившегося Зодиака: в просторной мантии со сверкающим жезлом в руке.

Если агенты пытались помочь ведьме:

– Дорогие мои, вы что, сдурели? – спросил старик совершенно здоровым голосом. – Выпустить на волю одну из самых страшных ведьм, которых знал Зачарованный мир?

– Прочь... – глухо произнесла старая женщина из зеркала. – Ты еще не родился, а я уже мучалась в этом зеркале! Выпустите меня отсюда! Выпустите!!

– Мне тебя жаль, – сказал Зодиак, расстроено глядя на ведьму. – Но ты сама во всем виновата. Я знаю твою историю. Ты не выйдешь из зеркала, и твою судьбу будут решать Великие. А я передам им это зеркало.

Голос старика был тихим, но в нем прозвучала та-

кая определенность и непреклонность, что вам стало не по себе.

– Нет!! – закричала женщина. – Нет!!

Зодиак вздохнул.

– Я могу запечатать зеркало на время, – сказал он. – Тогда ты уснешь, и тени перестанут пить твою душу. Женщина в зеркале застонала, тени колыхались вокруг нее...

– Сделай это, – сдавленно сказала она.

Зодиак взмахнул жезлом, теплый ветер всколыхнул воздух в комнате, вас обдало упругой воздушной волной. Зеркало словно превратилось в ЖК-монитор: по нему плыли кучные светлые облака. Приглядевшись, вы увидели, что облака складываются в картину: старая женщина лежит на ровном стеклянном полу, обессиленная и спокойная. Вокруг нее больше нет теней.

Зодиак обернулся к Шляпнику и легким взглядом обвел его с ног до головы.

– Доброе утро, Мямлик, – сказал он.

– Сейчас не утро, – дрожащими губами промямлил фокусник, на которого было жалко смотреть. – Почему утро?..

– Я только что проснулся, – с улыбкой ответил Зодиак.

Это отличный конец для миссии, см. *Вариант окончания 7 – «Чистая победа»*.

**7 – ЭПИЛОГ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ДАРА**

Если игроки получили пикарты, или сумели вкачать дар в овна, любую магическую вещь или в себя – они могут вернуть его пострадавшим. В последнем случае, Дарфур-Цань с помощью своих чудо-игл будет переносить порции дара от агента к каждому ребенку в больнице №17. А во всех остальных потребует просто приложить вещь с даром ко лбу ребенка, и его дар вернется к нему.

Агенты с целителем совершат краткое турне по городкам, в которых уже побывал цирк, и вернут дар всем пострадавшим детям. Затем зачарованную вещь примет группа легионеров О.С.А., которая отправятся в Зачарованный мир и в Спектаклярис, чтобы отдать дар, похищенный там. А в случае, если дар в ком-то из агентов, легионеры сопровождают его в этом походе.



8 – ВЕРОЯТНЫЕ ВАРИАНТЫ ОКОНЧАНИЯ

● Вариант окончания 1 – «Спугнуть злодеев»

Если своими действиями агенты как-либо спугнут Шляпника, он может предпочесть убежать: щелкнуть пальцами, начать «схлопывание цирка» (длится 3 хода) со всеми декорациями и циркачами, в бездонную шляпу. Останется только он, и если в течение следующего 1-го хода агенты не смогут оглушить, парализовать или другим способом лишить его сознания, Шляпник рассыплется на кучу карт. Он улизнет в Спектаклярис, и на Землю больше не вернется.

Если агенты к тому времени уже выяснили, в чем причина болезни, и собрали информацию о цирке (выяснили, что цирк из Спектакляриса, узнали состав труппы и особенности циркачей, частично или полностью разгадали план Шляпника, и т.п.), они получают по 1 тачу. «Гром», группа легионеров с Иваном Белогоровым во главе, отправляется по следам Шляпника и совместно с эльфийской бригадой охотников за ведьмами предотвращают пробуждение ведьмы Аврук.

● Вариант окончания 2 – «Полный провал»

Если цирк улизнул, а агенты не собрали никакой полезной информации, О.С.А. даже не знает, где его искать. Шляпник дает несколько представлений в других мирах, накапливает нужное количество дара и с его помощью пробуждает ведьму Аврук. Через год в Зачарованном мире начинается война, и неизвестно, как она завершится. А дети на Земле и в Зачарованном мире навсегда останутся безнадежно больными.

● Вариант окончания 3 – «Бесславное поражение»

Ночью после представления к пленным агентам приходят Шляпник и Аль-Факиром. Шляпник добивается, чтобы агенты рассказали, кто они и что делают. Причем, сначала вместо себя они пошлют иллюзию: Кавалерист-девицу, которая якобы пришла их спасти, но не совсем доверяет, и потому просит сначала рассказать, кто они и зачем пожаловали в цирк. Когда агенты расскажут, иллюзия с хлопком исчезнет, а Шляпник станет насмехаться и издеваться над пленниками.

Цирк даст еще одно представление и исчезнет с Земли – потому что колода пикарт будет полностью заполнена для проведения ритуала по возвращению Аврук. Если среди агентов есть девочка, Аврук выберет ее, чтобы вселиться в нее. В любом случае, во время ритуала в красный замок ворвется Эндор и спецназ О.С.А. вместе с дочерью Оберона, эльфийской принцессой Дианой (она сильная волшебница). Они победят циркачей и ведьму, освободят агентов и заберут пикарты, чтобы вернуть детям их утраченный дар.



Вариант окончания 4 – «Отступление»

Если агенты были отпущены Леоном, Шляпником или каким-то другим способом сбежали изнутри Шляпы, узнали все, что могли, но у них не хватило сил остановить Шляпника, задание провалено. Агенты получают по 1 тачу (если сбежали у Леоны) или по 2 тача (если сбежали от Шляпника).

Вариант окончания 5 – «Задание выполнено»

Агенты остановили Шляпника, сломали Деспарчер и вернули детям их дар, но бежали от ведьмы Аврук и/или упустили циркачей и/или не вернули Зодиаку его волшебную силу – либо Зодиак победил ведьму, но погиб. Задание выполнено, но не лучшим образом: агенты получают по 2 тача.

Вариант окончания 6 – «Победа»

Агенты остановили Шляпника, сломали Деспарчер, изгнали Аврук из этого мира (разбив зеркало), и вернули детям украденный дар. Но не сняли с Зодиака проклятие. Или ведьма сумела пробудиться, и ее смог победить лишь Зодиак. Задание выполнено хорошо, каждый получает по 3 тача.

Либо агенты все сделали, но проиграли Аврук – тогда Зодиак, вернувший силу, сам побеждает ее в зеркале, и освобождает агентов. Каждый получает по 3 тача.

Вариант окончания 7 – «Чистая победа»

Если агенты вернули Зодиаку его силу, сломали Деспарчер, вернули детям украденный у них дар, ведьма так и не покинула зеркало (и ее запечатал Зодиак), О.С.А. арестовала Шляпника и остальных циркачей – это чистая победа, за которую каждый получает по 4 тача, а группа +10 линков в качестве дополнительной премии.

Шляпника и его сообщников отправляют на суд Сообщества Миров, а Зодиак, полный сил и изрядно помолодевший, принимает руководство своим цирком, и освобождает всех, кто томился в рабстве.



ПРИЛОЖЕНИЕ – КАРТА КРАСНОГО ЗАМКА

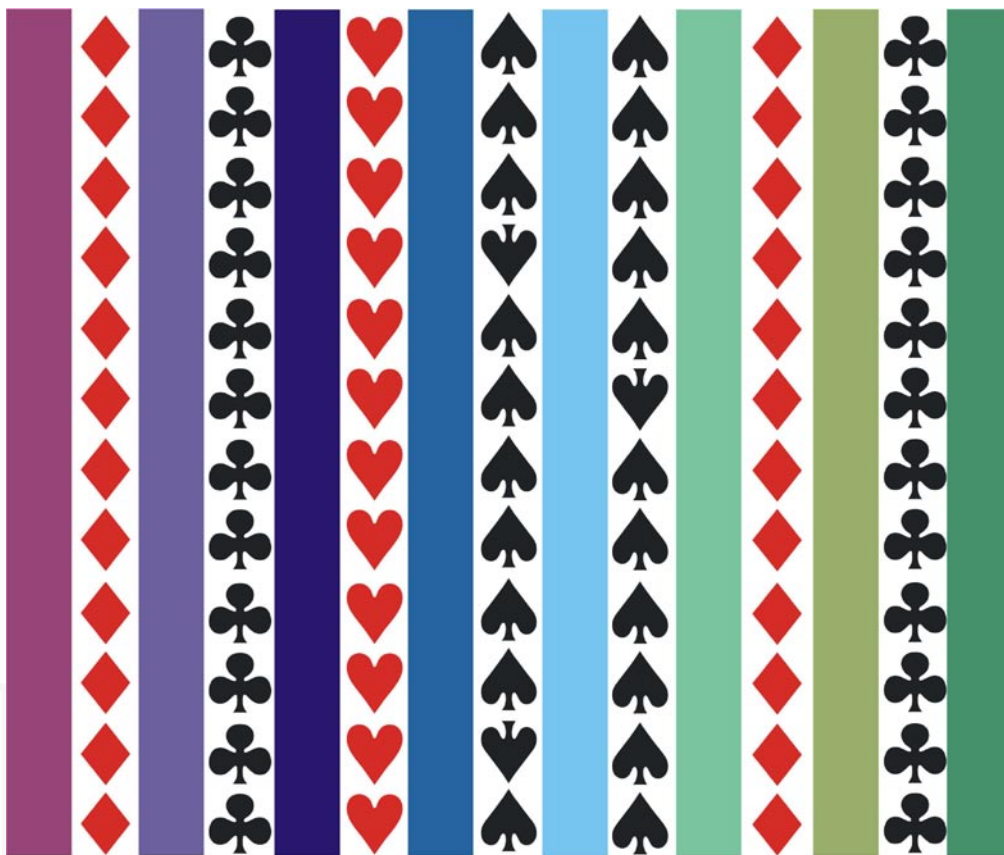


- 1 – Комната с картинами (раздел 6, стр. 24)
- 2 – Тренировочный зал Самсона (раздел 6.1, стр. 25)
- 3 – Зал Синей Бороды (раздел 6.2, стр. 28)
- 4 – Конюшня (раздел 6.3, стр. 31)
- 5 – Тир сеньюра Эспады (раздел 6.4, стр. 32)

- 6 – Пороховой склад Фейерверкера (раздел 6.5, стр. 34)
- 7 – Зверинец (раздел 6.6, стр. 35)
- 8 – Планетарий Зодиака (раздел 6.7, стр. 38)
- 9 – Арена Безумия (раздел 6.8, стр. 40)
- 10 – Красная комната (раздел 6.9, стр. 42)



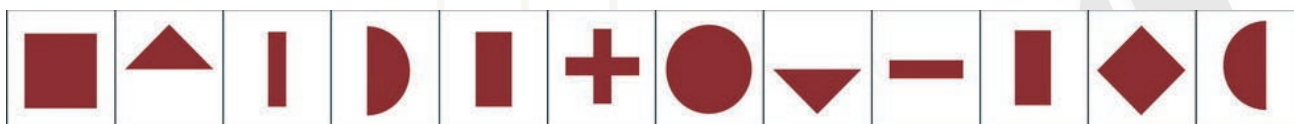
ПРИЛОЖЕНИЕ – ВХОД В ЦИРК



Инструктор показывает агентам этот узор, если они осматривают шапито в поисках заднего входа. Именно сюда ведет едва заметная тропинка, уже натоптанная циркачами – и упирается в область двух полос с черными пиковыми знаками.



ПРИЛОЖЕНИЕ – ГОЛОВОЛОМКА СИНЕЙ БОРОДЫ



Инструктор показывает агентам эту головоломку, если они хотят собрать жен Синей Бороды.



Карлик – Бофур

**Умения**

Метание кинжалов =3
Жонглирование =4
Вор-карманник =3
Выживание =2
Обаяние =3
Артистизм =3

Характер: не очень умный, но ловкий и смешной, Бофур отличный жонглер и неплохой метатель кинжалов. Он может показывать простые фокусы, основанные на ловкости рук. Драться он практически не умеет.

Вещи: фиолетовый порошок (скрывает поле всему неземному, что было обсыпано, на 1 час) 1 порция, шарики для жонглирования, ключ от задней двери в цирк: железный черный, с оголовьем в форме пиковой масти.

Совесть: -2 КК
Честолюбие: -

Жадность: +3 КК
Любопытство: -

Трусливость: +2 КК
Авторитет: -2 КК

Отвод глаз: позволяет отвести глаза преследователям: каждый кидает *дар + чувствительность УС 3*, провал значит, что он не замечает карлика. Карлик может использовать отвод глаз только раз в час.



Всеволод Кулик, охранник

**Умения**

Бег=3
Рукопашный бой =3
Езда =2
Стрельба (огн.) =3
Уклонение =2
Выживание =1
Анализ =2
Понимание людей =2

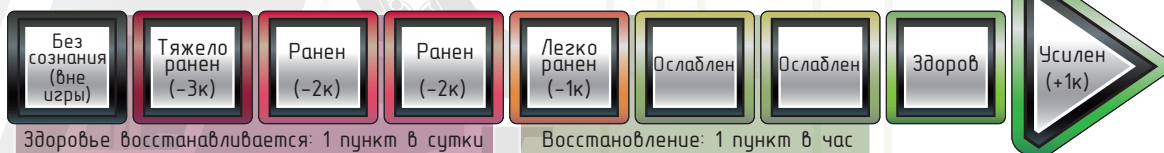
Характер: исполнительный, аккуратный. Не очень сообразительный, но действует быстро. Хорошо относится к семье хозяина, а с Андреем отличные отношения, поэтому сейчас более суровый и злой, чем обычно. Очень рад возможности прижать того, кто такое сотворил с детьми. Будет помогать агентам, как может.

Вещи: табельный пистолет, каждый выстрел наносит 3 повреждения, 8 зарядов.

Совесть: +2 КК
Честолюбие: -

Жадность: -
Любопытство: +1 КК

Трусливость: -2 КК
Авторитет: +2 КК





Карлики (14 мужчин)



Умения

Метание кинжалов =3
Жонглирование =3
Выживание =2
Плотничество =2
Артистизм =3

Характер: карлики пугливые, у них нелегкая жизнь, но они не злые. Они практически не умеют драться, но в исключительных случаях могут наброситься всей толпой и истыкать длинными палками.

Вещи: дубинка или дрекольё (лопаты, швабры, гардины, просто длинные палки – повреждения всегда =1)

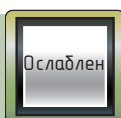
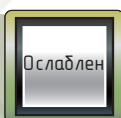
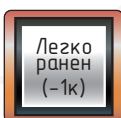
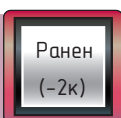
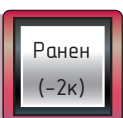
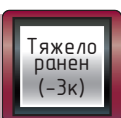
Совесть: +2 КК

Честолюбие: -

Жадность: +1 КК

Любопытство: -

Трусливость: +3 КК



Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

Крыса – Пахнутка

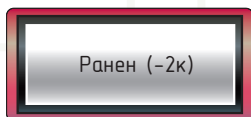


Умения

Реакция: 6
Скорость: 5 сексов в ход
Атака: 5 КК сбоку или в лицо,
8 КК неожиданный прыжок сзади.
Уклонение 6 КК.

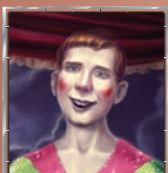
Характер: предана Кушманке, обладает зачатками разума, не любит никого, кроме старухи. У крысы 2 пункта здоровья, от первого же удара она падает на землю и отползает в сторону.

Зараза: любой, кого укусила крыса, бросает *сила + выносливость УС 3*. Если не выкинул, теряет по 1 пункту ловкости в час (при 0 ловкости теряет сознание). Если обработать рану комплектом от ран или от болезней, все будет в порядке.



Восстановление: 1 пункт в сутки

Билл и Филл



Умения

Бег =3
Акробатика =4
Метательное оружие =2
Жонглирование =4
Артистизм =3

Характер: веселые, жеманные и не очень умные, братья обожают глупые шутки, хихиканье, издевательства и красивые обтягивающие костюмчики. У обоих +3 КК к уклонению от выстрелов и прочих атак, если они прыгают на канатах.

Метательные булавы: 6 КК, попадание наносит 1 повреждение, а булавы летят к хозяину.

Совесть: -2 КК

Трусливость: +3 КК

Любопытство: -

Жадность: -

Честолюбие: +1 КК

Авторитет: -2 КК



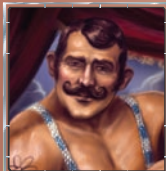
Близнецы хилые, у них по 5 пунктов здоровья!



Восстановление: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

Самсон Силыч



Умения

Атлетика =5
Плавание =2
Рукопашный бой =3
Выносливость =5
Анализ =2
Артистизм =2

Здоровье на 3 пункта выше, чем стандартное!

Характер: внимательный, расчетливый, всегда маскируется под простодушного глуповатого, а на деле весьма умен. Любит жить в достатке и комфорте, не любит никакой ответственности. Поэтому правление Шляпника ему очень удобно.

Защиты: устойчивость против оглушения, ядов и болезней к парализации (+2 КК к броскам против них).

Атака гирей: Самсон бьет здоровенной чугунной гирей с головами горгулий по бокам, держа ее двумя руками. Увернуться от его мощных ударов легче, чем обычно: жертва получает +1 КК к увороту. Попадание наносит 3 повреждения, и может сбить с ног (*ловкость + акробатика УС 4*, чтобы не упасть). Головы горгулий кричат в момент удара: «На тебе, человечешко!» «Прощайте, зубоньки!» «Ты еще стоишь?!»

Совесть: -2 КК
Честолюбие: +1 КК

Жадность: -
Любопытство: +2КК

Трусливость: -3 КК
Авторитет: +1 КК

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Здоров	Усилен (+1к)
-------------------------	--------------------	-------------	-------------	-------------------	----------	----------	--------	--------	--------------

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

Барон Синяя Борода



Умения

Бег = 3
Бой с оружием (пила) =3
Уклонение =2
Медицина =3
Артистизм (фокусы) =4
Запугивание =4

Характер: молчаливый, нелюдимый, строгий и легко впадающий в ярость, Барон не любит никого, даже своих жен. Хотя он питает к ним симпатию, но боится, что они предадут его – как предали жены его отца, дедов, прадедов. Таково родовое проклятие...

Блок: за счет своего мастерства при обращении с пилами, Барон может отразить 1 атаку в ход (тратит короткое действие). Будь то удар врукопашную или выстрел, Борода или отбивает его пилой или укрывается за ее широким зазубренным лезвием. Блок автоматический, инструктор просто говорит, что первая атака по нему была отражена.

Атака пилой: Барон машет пилами как самурай мечами – воздух гудит, рассеченный двумя острыми лезвиями. Похожий на мельницу (убийцу Дон Кихотов :), Синяя Борода проводит 2 атаки в ход, по 6 КК! Базовое повреждение каждой пилы =2.

Совесть: -2 КК
Честолюбие: +4 КК

Жадность: -
Любопытство: -

Трусливость: +2 КК
Авторитет: -1 КК

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)
-------------------------	--------------------	-------------	-------------	-------------------	----------	----------	--------	--------------

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час



Гворк (4)



Реакция 6
Жизней 9

Наполовину волки, наполовину собаки, гворки очень кровожадные и злобные хищники. Гворк атакует 1 раз в ход (4 КК), укус мощной пасти наносит 2 повреждения. Гворки атакуют быстро, сплоченно, обычно парами нападают на одну жертву, один гворк кусает спереди, а другой сзади. Это дает гворкам большое преимущество: ведь атаки со спины идут с +2 КК.

Тигродув



Реакция 6
Жизней 9

Тигродув кидает 3 КК. Его мяукающая песня зачаровывает всех в Г², кто выкинул меньше успехов (дар + разум). Зачарованные не двигаются 3 хода или пока с них кто-то не снимет 1 или больше пунктов здоровья.

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)
-------------------------	--------------------	-------------	-------------	-------------------	----------	----------	--------	--------------

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки Восстановление: 1 пункт в час

Монстро



Жизней: 6
Реакция 2
(очень медленное)

Атакует того, кто ближе. При атаке разевает громадную пасть: 3 КК, в случае попадания наносит 4 повреждения. Если на увороте у агента выкинулась неудача (2 или больше единицы), значит, монстро заглотил агента целиком (проглоченный теряет сознание). Если подчинить монстро и приказать ему выплюнуть проглоченного, он выплюнет, и на следующий ход агент придет в себя. Либо, если Монстро без сознания, можно просто раскрыть ему пасть и вытащить заглоченного беднягу.

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Здоров
-------------------------	--------------------	-------------	-------------------	----------	--------

Восстановление: 1 пункт в сутки Восстановление: 1 пункт в час

Леон зверолов



Умения

Бег = 3
Плавание = 3
Бой с оружием (кнут) = 4
Выживание = 3
Обаяние = 3
Животный мир = 3
Артистизм = 2

Характер: блестящий актер, красивый и галантный. Но Леон-зверолов самовлюблен и жесток. Он обожает показать, как хорош собой, как эlegantен и как управляется со зверьем из разных миров.

Бой: практически не промахивается кнутом (8 КК), при попадании наносит 1 повреждение. Леон может выбрать не атаку, а атаку + блок или 2 блока. В этом случае у него 5 КК на каждое действие, но зато он может ударить и парировать атаку, или парировать две атаки. При удачном парировании (3 или выше), Леон наносит 1 повреждение тому, кто его атаковал.

Совесть: -2 КК
Честолюбие: +4 КК

Жадность: -
Любопытство: +1 КК

Трусливость: -
Авторитет: -3 КК

Кнут: зачарованный, он позволяет управлять любыми зверьями. Звери, хотя бы раз отведавшие кнута, боятся его больше всего на свете, и слушаются Леона, никогда не нападают на него. Кнут может использовать только сам Леон, он был создан влюбленной друидкой исключительно для него. В чужих руках он теряет свои свойства.

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)
-------------------------	--------------------	-------------	-------------	-------------------	----------	----------	--------	--------------

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки Восстановление: 1 пункт в час

Боемонстры



Атлетика =5
 Рукопашный бой (лапами) = 4
 Выносливость =6
 Сопротивление =3
Здоровье на 3 пункта выше, чем стандартное!

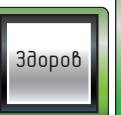
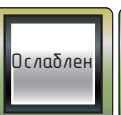
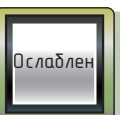
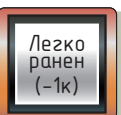
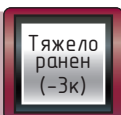
Боемонстры бывают настоящие (они из *Атомной пустыни*), поэтому иллюзия копирует свойства реальных монстров.

Реакция: 3

Защиты: устойчивость к парализации, оглушению, ядам и болезням (+3 КК).

Атака: один раз в ход, **8 КК**, попавший удар наносит 3 повреждения.

Боемонстры панически боятся воды. Карлики могли подсказать это агентам. Если облить монстра водой, следующие 10 ходов у него -2 КК на все действия.



Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

Аль-Факир



Умения

Иллюзии =3
 Езда =3
 Шпионаж =3
 Медицина =2
 Знание о монстрах и животных = 4
 Артистизм =2
 Понимание людей = 4

Характер: скрытный и молчаливый, Аль-Факир не любит никого и ничего, кроме иллюзорной магии. Он терпеливый и способный иллюзионист, если бы его возможности были направлены в продуктивное русло, он бы мог принести большую пользу. К сожалению, у него нет каких-либо моральных устоев, поэтому ему удобно сотрудничать со Шляпником. Он любит пугать пленных – после общения с ними он может понять их страхи и создать действительно страшные иллюзии.

Заклинания: Аль-Факир слишком полагается на силу своих иллюзий, поэтому кроме них у него всего два заклинания – искра и веер искр. Он может использовать 6 в сутки.

Совесть: -3 КК
Честолюбие: -

Жадность: -
Любопытство: +1 КК

Трусливость: +2 КК
Авторитет: -1 КК

Искра

Маленькая молния срывается с рук Аль-Факира и наносит всегда 2 повреждения (никакие кубики не кидаются).

Расстояние: 5 гексов (15 метров)

Создается: КД

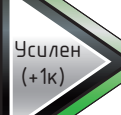
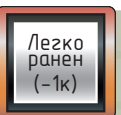
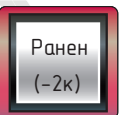
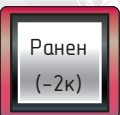
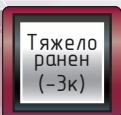
Веер искр

Заклинание ближнего боя: из рук вырывается несколько маленьких молний, поражающих всех, кто в одном соседнем гексе. Число повреждений = числу ↑.

VS. Дар + иллюзии 6 КК / Дар + сопротивляемость

Расстояние: вплотную

Создается: 1 ход

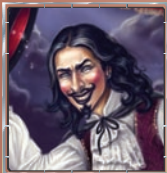


Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час



Безумный Шляпник



Умения

Злочары =3
Фокусы =4
Бег =4
Шпионаж =3
Выживание =4
Знание о мирах = 3
Обаяние =3
Артистизм =4
Убеждение =3
Понимание людей = 2

Характер: циничный и беспринципный, завистливый и честолюбивый, Шляпник способен ценить все возвышенное, но не может подавить желание владеть этим. Он предал своего учителя и обрек его на десятилетия мучений, угробил цирк только потому, что с детства мечтал быть директором и создать что-то чудесное... На протяжении сотни лет он мучил себя и других, будучи отвратительным директором и обрекая цирк на скитания, банкротство, бесславное забвение – просто потому что не мог признать, что бездарен.

Заклинания: безумие, глупость, щит ветра, хвост. Использует 5 заклинаний в сутки.

Шляпа: в начале боя Шляпник кидает свою Шляпу в воздух, она крутится над полем боя, и вызывает каждый ход один из волшебных эффектов (см. ниже).

Совесть: -4 КК

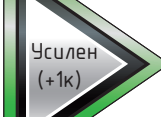
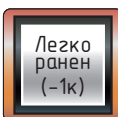
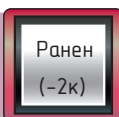
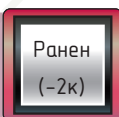
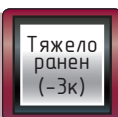
Честолюбие: +4КК

Жадность: +2КК

Любопытство: -

Трусливость: +1 КК

Авторитет: -4 КК



Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

• Кодовое название Цирк безумного Шляника

• Дата

Агент

Звание



1. Задание

Сложность задания: 30.

Известно: появилась странная болезнь, которая поражает только детей. Симптомы: слабость, апатия, безразличие ко всему, резкая потеря иммунитета и частичная потеря памяти. Происхождение болезни неизвестно. Болезнь не распространяется как эпидемия, а возникает локальными очагами в разных городах. Возможно, болезнь носит неземной характер.

Место поиска: город Кубинка.**Задачи:**

1. Прибыть в больницу № 17 и опросить пострадавших и свидетелей.
2. Выяснить суть и причины возникновения странной болезни, способы ее лечения.
3. Попытаться ликвидировать угрозы и не допустить их повторения.



2. Гипотезы и план действий

3. Фигуранты дела

4. Установленные факты

5. Предметы и места

6. Заметки

Оценка действий группы

Выставляется инструктором по итогам выполнения задания

блестяще
достойно

слабо

на грани

провал

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ

Билл и Филл 2

Веселые, жеманные и не очень умные, братья обожают глупые шутки, хихиканье, издевательства и красивые обтягивающие костюмчики. У обоих +3 КК к увертку от выстрелов и прочих атак, если они прыгают на канатах.



Бег = 3
Акробатика = 4

Метательное оружие = 2
Жонглирование = 4
Артистизм = 3

Совесть: -2 КК Жадность: - Трусливість: +3 КК
Честолюбие: +1 КК Любопытство: - Авторитет: -2 КК

Метательные булавы: 6 КК, каждый метает по 1 в ход, попадание наносит 1 повреждение, а булавы возвращаются в руки хозяев.

Близнецы хилые, у них по 5 пунктов здоровья!

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Билл и Филл

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Самсон Силыч 3

Внимательный, расчетливый, всегда маскируется под простодушного и глуповатого, а на деле весьма умен. Здоровье на 3 пункта выше, чем стандартное!



Атлетика = 5
Плавание = 2
Рукопашный бой = 3

Выносливость = 5
Анализ = 2
Артистизм = 2

Совесть: -2 КК Жадность: - Трусливість: -3 КК
Честолюбие: +1 КК Любопытство: +2 КК Авторитет: +1 КК

Защиты: устойчивость против оглушения, ядов, болезней и парализации (+2 КК к броскам против них).

Атака гирей: Самсон атакует чугунной гирей с головами горгулий по бокам. Увернуться от его мощных ударов легче, чем обычно: жертва получает +1 КК к уклонению. Попадание наносит 3 повреждения и может сбить с ног (ловкость + акробатика УС 4, чтобы не упасть).

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Самсон Силыч

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Барон Синяя Борода 4

Молчаливый, нелюдимый, строгий и легко впадающий в ярость, Барон не любит никого, даже своих жен, от которых постоянно ожидает предательства.



Бег = 3
Бой с оружием = 4 (пила)
Уклонение = 2

Медицина = 3
Артистизм (фокусы) = 4
Запугивание = 4

Совесть: -2 КК Жадность: - Трусливість: +2 КК
Честолюбие: +4 КК Любопытство: - Авторитет: -1 КК

Атака пилой: проводит 2 атаки в ход, по 7 КК! Базовое повреждение каждой пилы = 2

Блок: может отразить 1 атаку в ход (тратит короткое действие), удар врукопашную или выстрел, Борода или отбивает его пилой, или укрывается за ее широким зазубренным лезвием. Блок автоматический.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Барон Синяя Борода

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Кавалерист-девица 1

Наездника и трюкачка по имени Кэти, добрая и скромная девушка. С цирком путешествует не по своей воле.



Совесть: +3 КК Жадность: -1 КК Трусливість: +2 КК
Честолюбие: - Любопытство: +2 КК Авторитет: +2 КК

Кэти добрая и красивая девушка, которая попала в цирк случайно — но привязалась к Говорящей лошади, и теперь не может уйти, даже если появится, куда. Они с Лошадью видят, что Шляпник творит какие-то темные дела, очень хотят помешать ему, но пока у них не было такой возможности.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Кавалерист-девица

илл. Яна Антипина
Перекресток Миров™ 2009

Сеньор Эспада 2

Безумный и экстравагантный, Эспада любит метать ножи и играть в игры со всеми, кого встретит.



Бег = 3
Стрельба (мет) = 4
Уклонение = 2
Знание о мирах = 3

Обаяние = 3
Артистизм (фокусы) = 2
Понимание людей = 3
Знание об искусстве = 4

Совесть: +1 КК Жадность: - Трусливость: +2 КК
Честолюбие: -2 КК Любопытство: +3 КК Авторитет: -1 КК

Метание ножей: 7 КК, метает 2 ножа в ход, каждое попадание наносит 2 повреждения.

Ножи: после попадания тут же возвращаются в руки Эспада.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Сеньор Эспада

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Герр Фейерверкер 2

Высокий и статный детина, в которой робость и нерешительность сочетается с совестиальностью и пылким сердцем. Но на него легко можно влиять.



Атлетика = 2
Плавание = 3
Стрельба (мет) = 3

Знание химии = 3
Техника = 3
Пиротехника = 4
Артистизм (фокусы) = 2

Совесть: +3 КК Жадность: - Трусливость: +2 КК
Честолюбие: - Любопытство: +3 КК Авторитет: +3 КК

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Герр Фейерверкер

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Леон-зверолов 3

Блестящий актер, красивый и галантный, но самовлюблен и жесток. Он обожает показать, как хорош собой, как элегантен и как управляется со зверьем из разных миров.



Бег = 3
Плавание = 3
Бой с оружием = 4 [кнут]

Выживание = 3
Обаяние = 3
Животный мир = 3
Артистизм = 2

Совесть: -2 КК Жадность: - Трусливость: -
Честолюбие: +4 КК Любопытство: +1 КК Авторитет: -3 КК

Бой: 8 КК, при попадании наносит 1 повреждение. Леон может выбрать не атаку, а атаку + блок или 2 блока. В этом случае у него 5 КК на каждое действие, но зато он может ударить и парировать атаку, или парировать две атаки. При удачном парировании (↑3 или выше), Леон наносит 1 повреждение тому, кто его атаковал.

Кнут: зачарованный, он позволяет управлять любыми зверьми.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Леон-зверолов

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Зодиак 4/2

Создатель и бывший директор цирка «Серебряная луна», порядочный и наивный мудрец, умеющий говорить со звездами.



Совесть: -2 КК Жадность: +3 КК Трусливость: +2 КК
Честолюбие: - Любопытство: - Авторитет: -2 КК

Всегда обожал творить волшебство, создавать новые сложнее цирковые номера — и увидеть улыбки благодарных зрителей. Был одурманен Шляпником, и почти полностью потерял память.

Красным отмечены параметры Зодиака в ослабленном состоянии под действием проклятия Безумного Шляпника.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



Зодиак

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров™ 2009

Аль-Факир 3

Скрытный и молчаливый, Аль-Факир не любит никого и ничего, кроме иллюзорной магии. Он терпеливый и способный иллюзионист.



3 4 4 4 3

Иллюзии = 3	Знание о монстрах и животных = 4
Езда = 3	Артистизм = 2
Шпионаж = 3	Понимание людей = 4
Медицина = 2	

Совесть: -3 КК Жадность: - Трусливость: +2 КК
Честолюбие: - Любопытство: +1 КК Авторитет: -1 КК

Заклинания: Аль-Факир слишком полагается на силу своих иллюзий, поэтому кроме них у него всего два заклинания – искра и веер искр. Он может использовать 6 в сутки.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров® 2009



Аль-Факир

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров® 2009

Безумный Шляпник 3

Циничный и беспринципный, завистливый и честолюбивый, Шляпник способен ценить все возвышенное, но не может подавить желание владеть этим. Он предал своего учителя и обрек его на десятилетия мучений, угробил цирк только потому, что с детства мечтал быть директором и создать что-то чудесное.



3 4 4 4 2

Злочары = 3	Знание о мирах = 3
Фокусы = 4	Обаяние = 3
Бег = 4	Артистизм = 4
Шпионаж = 3	Убеждение = 3
Выживание = 4	Понимание людей = 2

Совесть: -4 КК Жадность: +2 КК Трусливость: +1 КК
Честолюбие: +4 КК Любопытство: - Авторитет: -4 КК

Заклинания: безумие, глупость, щит ветра, хвост. Использует 5 заклинаний в сутки.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров® 2009



Безумный Шляпник

илл. Юлия Чухно
Перекресток Миров® 2009